

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU ANGKA  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL  
KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A DI  
TK ISLAM TERPADU TAZKIA CANGKIRAN MIJEN  
SEMARANG TAHUN AJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

**Fita Uly Khusnaya**  
NIM: 1403106022

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2019**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Fita Uly Khusnaya**

NIM : 1403106022

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**Penggunaan Media Permainan Kartu Angka Dalam  
Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada  
Anak Kelompok A Di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran  
Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 10 Januari 2019

Pembuat Pernyataan,



**Fita Uly Khusnaya**

NIM: 1403106022



KEMENTERIAN AGAMA R.I.  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang  
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

### PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Penggunaan Media Permainan Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019**

Penulis : **Fita Uly Khusnaya**  
NIM : 1403106022  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang *Munaqasyah* oleh dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Semarang, 14 Januari 2019

#### DEWAN PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Agus Khunaifi, M.Ag.

Sofa Muthohar, M.Ag.

NIP: 19760226 200501 1004

NIP: 19750705200501 1001

Penguji I,

Penguji II,

H. Mursid M.Ag.

Drs. H. Muslim, M.Ag.

NIP: 19670305200112 4001

NIP: 19660305200501 1001

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Agus Khunaifi, M.Ag.

Dr. Agus Sutivono, M.Ag. M.Pd

NIP: 19760226 200501 1004

NIP: 19730710 200501 1004

## NOTA PEMBIMBING

Semarang, 9 Januari 2019

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
Di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Penggunaan Media Permainan Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019**

Penulis : **Fita Uly Khusnaya**  
NIM : 1403106022  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqosyah.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

**Pembimbing I,**



**Agus Khunaifi, M.Ag.**  
**NIP: 19760226 200501 1 004**

## NOTA PEMBIMBING

Semarang, 9 Januari 2019

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
Di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Penggunaan Media Permainan Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019**

Penulis : **Fita Uly Khusnaya**  
NIM : 1403106022  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqosyah.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

**Pembimbing II,**



**Dr. Agus Sutiyono, M.Ag, M.Pd**  
**NIP: 19730710 200501 1 004**

## **ABSTRAK**

**Judul : Penggunaan Media Permainan Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019**

**Nama : Fita Uly Khusnaya**

**NIM : 1403106022**

Penelitian ini dilatarbelakangi suatu permasalahan yang berkenaan dengan banyaknya anak yang kesulitan dalam mengenal konsep bilangan khususnya pada kelompok A, sehingga memerlukan adanya Penggunaan media untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan yaitu dengan media permainan kartu angka. Studi ini bermaksud untuk menjawab permasalahan: (1) Bagaimana Penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia? (2) Apakah Penggunaan media permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia?.

Skripsi ini dibahas melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan melalui dua siklus, dengan setiap siklus tahapannya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan kartu angka yang dilaksanakan dua siklus terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan siswa TK Islam Terpadu Tazkia. Hal tersebut dapat terlihat dari adanya peningkatan pada tiap aspek penelitian. Pada siklus I dilakukan 3 kali pertemuan dan siklus II dilakukan 3 kali pertemuan. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada pra siklus 56,82%, meningkat pada siklus I menjadi 62,12% dan meningkat pada siklus II mencapai 84,85%. Peningkatan pra siklus sampai siklus I yaitu 5,5%. Kemudian pada siklus I sampai siklus II yaitu 22%.

**Kata Kunci:** *Media Permainan Kartu Angka, Konsep Mengenal Bilangan, Anak Kelompok A*

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. R.I. Nomor 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	‘
ث	ṡ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sy	ء	’
ص	ṡ	ي	Y
ض	ḍ		

### Bacaan Madd:

ā = a panjang  
ī = i panjang  
ū = u panjang

### Bacaan Diftong:

au = أَوْ  
ai = أَيْ  
iy = إِيْ

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirabil' Alamin*, segala puji bagi Allah SWT, atas segala limpahan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada panutan kita Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa risalah untuk membimbing manusia dari kebodohan menuju jalan yang terang. Semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafa'at dari beliau di dunia dan di akhirat. *Amiiin*.

Dengan kerendahan hati dan kesadaran penuh, peneliti sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu secara moril maupun materil. Adapun ucapan terimakasih secara khusus peneliti sampaikan kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bapak Raharjo, M.Ed.St. yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
2. Ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini H. Mursid, M.Ag. dan sekretaris jurusan Drs. H. Muslam, M.Ag. M.Pd., atas masukan dan arahnya dalam pembuatan judul skripsi ini.
3. Dosen pembimbing I Agus Khunaifi, M.Ag., dan dosen pembimbing II Dr. Agus Sutiyono M.Ag, M.Pd. yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Hartati, S.Pd. selaku Kepala sekolah TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang dan Novia Labibah selaku



guru yang telah bersedia membantu pada saat penelitian berlangsung.

5. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Mabrur (Alm) dan Ibunda Asih Salamah atas pengorbanan, perjuangan, kasih sayang, serta doa tulus tanpa henti untuk kesuksesan penulis.
6. Saudara-saudara tercinta, Aenis Tofiyah, Asrofin, M. Bahrul Ulum, Aizatul Inayah, S.Pd., Khanif Ulya Dzakki, S.Pd., dan Hibni Najibu Wafa yang telah memberikan semangat dan inspirasi kepada penulis.
7. Sahabat-sahabat Naili Amalia, Ida Puji Rusmiati Dwi Murniasih, Septyandari, dan Meilinda Nurul Inayah terima kasih atas support semangatnya
8. Sahabat-sahabat seperjuangan PIAUD angkatan 2014 terutama Riza Kustiani yang senantiasa memberikan semangat dan masukan serta kebersamaan yang telah diberikan.
9. Rekan-rekan PPL RA Masjid Al yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
10. Semua pihak yang telah ikut serta membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis tidak dapat memberikan sesuatu yang berharga, hanya do'a yang dapat penulis panjatkan semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan atas kebaikan mereka yang telah membantu sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis berharap penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat adanya.

Semarang, 8 Januari 2019

Penulis



Fita Uly Khusnaya

NIM: 1403106022

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>TRANSLITERASI</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II    PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU              ANGKA DAN KEMAMPUAN MENGENAL              KONSEP BILANGAN</b>	
A. Deskripsi Teori .....	11
1. Media Permainan Kartu Angka .....	11
2. Mengenal Konsep Bilangan.....	25
3. Perkembangan Kognitif.....	29
B. Kajian Pustaka .....	34
C. Hipotesis Tindakan .....	37
<b>BAB III    METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	38
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	39

C. Subjek dan Kolaborator Penelitian .....	40
D. Siklus Penelitian .....	41
E. Teknik Pengumpulan Data .....	52
F. Teknik Analisis Data .....	53
G. Indikator Ketercapaian Penelitian .....	54

#### **BAB IV    DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

A. Deskripsi Data .....	56
B. Analisis Data Per Siklus .....	60
C. Analisis Data Akhir .....	79

#### **BAB V    PENUTUP**

A. Simpulan.....	86
B. Saran.....	87
C. Kata Penutup .....	87

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

#### **RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4.1</b>	Hasil Observasi Pra Siklus Mengenal Konsep Bilangan, 57.
<b>Tabel 4.2</b>	Rekapitulasi Pra Siklus Mengenal Konsep Bilangan, 59.
<b>Tabel 4.3</b>	Hasil Observasi Siklus I Mengenal Konsep Bilangan, 65.
<b>Tabel 4.4</b>	Rekapitulasi Siklus I Mengenal Konsep Bilangan, 66.
<b>Tabel 4.5</b>	Hasil Observasi Siklus II Mengenal Konsep Bilangan, 76.
<b>Tabel 4.6</b>	Rekapitulasi Siklus II Mengenal Konsep Bilangan, 77.
<b>Tabel 4.7</b>	Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II Mengenal Konsep Bilangan, 83.

## **DAFTAR GAMBAR**

- Gambar 1**      Bentuk Kartu Angka, 19.
- Gambar 2**      Bagan Penelitian Tindakan Kelas, 41.
- Gambar 3**      Grafik Pra Siklus Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan, 59.
- Gambar 4**      Grafik Siklus I Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan, 67.
- Gambar 5**      Grafik Siklus Ii Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan, 78.
- Gambar 6**      Grafik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II Kemampuan Mengenal konsep bilangan, 84.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 1 ayat 10 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.<sup>1</sup>

Usia dini (0-6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.<sup>2</sup> Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada masa ini, anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Perlakuan dan pendidikan di

---

<sup>1</sup>Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini *pasal 1 ayat 10*, Hlm. 3.

<sup>2</sup>Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: Remaja Rozdakarya, 2013), Hlm.1-2.

waktu kecil akan berpengaruh ketika dewasa nanti. Imam Ghazali mengatakan bahwa seorang anak tergantung kepada orangtua dan pendidiknya.<sup>3</sup>

Seorang psikolog terkemuka, Howard Gardner yang dikutip oleh Suyadi dan Maulidya Ulfah menyatakan bahwa anak-anak pada usia lima tahun pertama selalu diwarnai dengan keberhasilan dalam belajar mengenai segala hal.<sup>4</sup> Jadi, stimulus yang diberikan oleh orangtua maupun pendidik di masa kanak-kanak sangat penting dalam rangka mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.<sup>5</sup>

Pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu hal yang paling penting dalam kegiatan pendidikan. Pada tahap inilah materi yang menjadi tujuan pendidikan disampaikan kepada anak. Oleh karenanya, pelaksanaan pembelajaran perlu dirancang dan disusun dengan sebaik-baiknya. Supaya apa yang

---

<sup>3</sup>Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), Hlm. 61.

<sup>4</sup>Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*,...Hlm. 2.

<sup>5</sup>Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), Hlm. 22.

akan disampaikan guru kepada anak dapat terserap dan dipahami dengan mudah, serta memperoleh hasil yang maksimal.

Salah satu aspek perkembangan yang penting dalam perkembangan diri anak yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir pada usia dini, anak mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas, mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis.<sup>6</sup>

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, bermain merupakan kebutuhan anak yang harus ia penuhi. Aktivitas bermain yang dilakukan anak menunjukkan banyak manfaat yang dapat diperoleh melalui kegiatan bermain, karena bermain dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar melalui bermain, dan bermain seraya belajar. Dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Anak-

---

<sup>6</sup>Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publing, 2005), Hlm. 53.



anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui kegiatan bermain.<sup>7</sup>

Untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini yang baik harus didukung dengan pengelolaan kelas yang baik pula. Dengan kata lain, seorang pendidik diharapkan mampu mengatur pembelajaran di kelas sesuai dengan karakteristik dan keunikan siswa. Dalam hal ini, diantara keunikan dan karakteristik anak usia dini ialah suka bermain dan bernyanyi. Seorang anak akan senang mengikuti pembelajaran, jika pembelajaran itu mengasyikkan dan tidak membosankan.<sup>8</sup>

Salah satu tujuan PAUD adalah agar mereka bisa belajar untuk menyukai berpikir nalar matematika. Bagaimana agar mereka belajar matematika secara menyenangkan, menanamkan kecintaan terhadap matematika, bagaimana sifat ini dimulai dari para guru. Para guru harus menggunakan konsep matematika yang menyenangkan, para guru harus memperkuat persepsi positif pada anak-anak tentang diri mereka sendiri yang mau belajar matematika yang secara terang-terangan mengatakan mereka bisa matematika karena mudah.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup>Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), Hlm. 90.

<sup>8</sup>M. Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), Hlm.22-23.

<sup>9</sup>Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rozdakarya, 2015), Hlm. 60.

Salah satu karakteristik pembelajaran matematika pada anak usia dini adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan banyak anak mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Fenomena ini juga terjadi di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkirang Mijen Semarang. Pada kelompok A, prestasi anak dalam pembelajaran matematika kurang menggembirakan. Rendahnya prestasi belajar matematika tersebut disebabkan karena kurang minatnya anak terhadap pembelajaran yang berhubungan dengan konsep bilangan. Sikap yang dimunculkan oleh anak terhadap pembelajaran hanya acuh tak acuh, sehingga kurang adanya timbal balik yang baik antara guru dengan anak.

Karakteristik anak TK usia 4-5 tahun terutama dalam aspek intelektual anak diantaranya adalah mengenal lambang bilangan, dan menghubungkan konsep dengan lambang bilangan.<sup>10</sup> Melihat karakteristik anak TK usia 4-5 tahun tersebut, pengenalan konsep bilangan pada awal masa sekolah sangatlah penting. Dengan hal tersebut, pada lembaga prasekolah memang tidak ada pembelajaran bidang studi seperti di SD, akan tetapi pendidik anak usia dini harus memahami bagaimana mengajarkan materi bidang studi tersebut yaitu pengenalan konsep bilangan. Para pendidik sering mengajarkan

---

<sup>10</sup>Sofia Hartati, *Kemampuan Belajar Anak TK*, (Yogyakarta: FIP UNY, 2005), Hlm. 21.

dengan memberikan soal di papan tulis atau memberikan lembar kerja kepada anak. Guru harus menggunakan cara yang tepat dan sesuai dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak. Media dan metode yang menarik perlu digunakan agar pembelajaran tidak cepat bosan dan menyenangkan, sehingga keaktifan anak tercipta dengan sendirian.

Terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat menjelaskan secara jelas dan mudah sehingga dapat dipahami oleh anak. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media APE (Alat Permainan Edukatif). Permainan yang dapat diterapkan oleh guru salah satunya adalah media permainan kartu angka. Melalui media permainan kartu angka ini diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini khususnya pada kelompok A.

Hasil pengamatan di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang pada anak-anak kelompok A adalah perkembangan kognitif dalam mengenal konsep bilangan belum optimal. sebagian besar anak-anak belum mengenal konsep bilangan dengan baik. Anak masih merasa bingung ketika diminta untuk menunjukkan lambang bilangan ada beberapa anak yang ragu-ragu dan diam saja. Mereka mampu mengucapkan bilangan dengan benar, namun apabila disuruh

untuk menunjukkan angkanya masih belum paham. Anak belum dapat mengurutkan bilangan dengan tepat. Anak terlihat sering keliru dalam menunjukkan angkanya seperti ketika guru menyuruh menunjukkan angka 5 namun yang ditunjukkan oleh anak adalah angka 6. Anak masih kesulitan dalam menulis lambang bilangan menghadapkearah mana. Selain itu dalam menulis lambang bilangan, anak juga sering terbolak-balik antara angka 6 dan 9.

Hasil dari diskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa anak kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang belum optimal dalam mengenal konsep bilangan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor anak kurang memahami lambang bilangan dan kurang mendapat motivasi dalam pengenalan konsep bilangan, sehingga anak merasa kurang percaya diri terhadap kemampuannnya dalam mengenal konsep bilangan, suasana di dalam kelas kurang kondusif sehingga kemampuan anak tidak berkembang secara optimal. Metode pembelajaran menggunakan metode pemberian tugas, guru lebih banyak menjelaskan secara lisan sedangkan anak hanya diberikan lembar kerja dan diminta untuk menyelesaikannya

Melihat permasalahan diatas, perlu adaya solusi yang tepat. Penggunaan media permainan kartu angka dirasa cukup tepat dalam mengurai masalah tersebut. Adanya bentuk visualisasi dan warna yang menarik akan membuat perhatian anak menjadi fokus pada permainan tersebut. Sehingga materi

yang akan disampaikan guru akan diserap dengan baik oleh anak.

Hal inilah yang mendasari peneliti untuk mengkaji secara mendalam lagi tentang judul “Penggunaan Media Permainan Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019”. Diharapkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada perkembangan kognitif anak dapat maksimal. Selain itu anak kelompok A dapat menyebutkan serta menuliskan angka sesuai bilangannya dengan benar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang?
2. Apakah Penggunaan media permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan pemecahan masalah di atas, diharapkan dapat memberi gambaran nyata di lapangan

mengenai media permainan kartu angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang. Tujuan dan manfaat penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui pelaksanaan media pembelajaran matematika melalui media permainan kartu angka dalam mengenalkan konsep bilangan kelompok A TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang.
- b. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan melalui media permainan kartu angka di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang.

### **2. Manfaat Penelitian**

- a. Secara Teoritis
  - 1) Sebagai bahan masukan bagi pendidik, keluarga dan pemerintah untuk dijadikan bahan analisis lebih lanjut dalam rangka memberdayakan peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran melalui optimalisasi Penggunaan media permainan kartu angka pada jenjang pendidikan pra sekolah.
  - 2) Mampu menambah khasanah keilmuan tentang pendidikan bagi anak usia dini khususnya media pembelajaran dan peranan guru dalam meningkatkan

kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A melalui media permainan kartu angka.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi peneliti, untuk mengetahui hambatan-hambatan atau kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran melalui Penggunaan media media permainan kartu angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang.
- 2) Bagi siswa, agar mampu memahami dan menguasai materi pembelajaran matematika mengenai konsep bilangan di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang.
- 3) Bagi pendidik, dapat menambah pengetahuan tentang pentingnya pemberian media alat permainan edukatif yang kreatif yaitu dengan kartu angka untuk menarik minat anak dan sebagai bahan pertimbangan bagi peningkatan mutu pendidikan di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efisien.

## **BAB II**

### **PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU ANGKA DAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Permainan Kartu Angka**

###### **a. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahas Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap,



memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>11</sup>

Ahmad Rohani mengutip pendapat Santoso S. Jaya mengungkapkan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang untuk menyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai kepada penerima. Jenis dan karakteristik media pembelajaran :

- 1) Media Visual Adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Contoh a) Gambar diam atau gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan atau isi tema yang diajarkan. b) Media Grafis adalah media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengomunikasikan pesan-pesan pembelajaran, misalnya: grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. c) Media Model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran di TK, media ini merupakan tiruan dari beberapa objek

---

<sup>11</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), Hlm. 3.

nyata, misalnya: patung binatang, boneka, tanaman dan sebagainya. d) Media Realita merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. Media Realita ini merupakan benda sesungguhnya, seperti mata uang, tumbuhan, binatang yang tidak berbahaya.

2) Media Audio Adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari tema. Contoh media audio adalah program kaset suara dan program radio.

3) Media Audio Visual adalah Media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar. Dengan media audiovisual ini maka penyajian isi tema kepada anak semakin lengkap dan optimal. Contohnya antara lain program televisi/ video, pendidikan/ instruksional/ program slide suara dan sebagainya.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup>Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), Hlm. 18-21.

Dari pengertian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa media yang dipakai dalam penelitian merupakan golongan media visual yang berupa media permainan kartu angka.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- 1) Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
- 4) Dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Mislanya melalui karyawisata,

kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.<sup>13</sup>

Model pengembangan media yang digunakan adalah model pengembangan edukatif yang berupa permainan. Permainan yang dapat dimodifikasikan dengan menambahkan gambar atau tulisan tetapi tetap menyajikan materi-materi pembelajaran di dalamnya serta mudah dimainkan oleh siswa kanak-kanak baik secara individu maupun kelompok.<sup>14</sup>

#### **b. Jenis permainan dan faktor yang mempengaruhi permainan**

Menurut Hurlock permainan dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu:

1. Bermain aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri.
2. Bermain pasif adalah permainan yang bersifat hiburan semata. Artinya anak tidak ikut aktif dalam proses permainan.

Dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, diantaranya:

---

<sup>13</sup>Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), Hlm. 25-26.

<sup>14</sup>Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*,...Hlm. 49-50.

- a) Kesehatan
- b) Perkembangan motorik
- c) Intelegensi
- d) Jenis kelamin
- e) Lingkungan
- f) Status sosial-ekonomi
- g) Jumlah waktu bebas
- h) Peralatan bermain<sup>15</sup>

**c. Pengertian media permainan kartu angka**

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak).<sup>16</sup> Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.<sup>17</sup>

Ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. *Pertama*,

---

<sup>15</sup>M. Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*,...Hlm. 37-39.

<sup>16</sup>Depdiknas, *Kamus Besar bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2008), Hlm. 857.

<sup>17</sup>Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), Hlm. 24.

permainan merupakan sesuatu yang menggembarakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.<sup>18</sup>

Permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan siswa sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak.<sup>19</sup> Media permainan kartu angka adalah gambar yang dibuat dari kertas karton kemudian ditulis angka-angka mulai dari angka 1 sampai 10, yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok yang dapat disusun sesuai dengan tujuan belajar yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

Mendidik putra-putrinya hendaknya diselingi dengan berbagai permainan, sehingga anak merasa senang dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebab memang masa anak ialah masa

---

<sup>18</sup>Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), Hlm. 149.

<sup>19</sup>Muhammad Fadlillah, Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*,...Hlm. 216.

bermain. Oleh karenanya, bermain merupakan kebutuhan seorang anak yang wajib dipenuhi. Bila tidak dipenuhi keutuhan tersebut, maka ada yang kurang dalam kehidupannya, dan akhirnya akan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya.<sup>20</sup>

Dalam proses belajar, anak-anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik yang dapat merangsang perkembangan kecerdasan otaknya melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba, dan merasakan, yang semuanya itu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Kegiatan ini terus dirangsang agar simpul-simpul syaraf pada otak tidak menjadi vakum.<sup>21</sup>

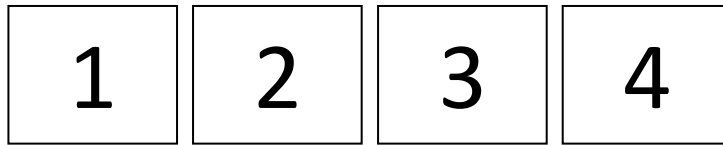
Penggunaan media media permainan kartu angka dirasakan sangat tepat untuk membantu anak mengenal konsep bilangan. Ketika melihat media permainan kartu angka, anak dapat tertarik untuk memperhatikan kemudian memainkan media permainan kartu angka tersebut.

Adapun bentuk kartu angka bervariasi, salah satunya dapat dideskripsikan pada gambar di bawah ini:

---

<sup>20</sup>M. Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*,...Hlm. 28-29.

<sup>21</sup>Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain*, (Jogjakarta: Diva Press, 2008), Hlm. 23.



**Gambar 1**  
Bentuk kartu angka

Terkait penggunaan permainan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh setiap pendidik, antara lain sebagai berikut:

- 1) Aman, nyaman, terang, dan memenuhi kriteria kesehatan bagi anak.
- 2) Sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- 3) Memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar, termasuk barang limbah/bekas pakai.<sup>22</sup>

**d. Tujuan dan manfaat media permainan kartu angka**

Pemberian stimulasi dengan media ini akan memberikan dampak yang positif selama sifatnya tidak memaksa, disesuaikan dengan tahapan, dan tidak ada target yang ingin dicapai. Jika ada target, maka sifatnya sudah bukan bermain lagi tetapi sudah dipaksa untuk

---

<sup>22</sup>Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*,... Hlm. 216.



belajar. Perlunya stimulasi permainan ini dengan bermain dan santai.<sup>23</sup>

Diantara tujuan alat permainan dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk membantu anak lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari. Selain itu juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif, dan efisien.

Media permainan kartu angka memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak. Beberapa manfaat kartu angka antara lain:

- 1) Guru dengan mudah dan cepat menunjukkan bermacam-macam contoh bilangan angka
- 2) Anak akan cepat belajar memahami materi terkait dengan yang diajarkan<sup>24</sup>
- 3) Penyampaian materi pembelajaran dapat optimal
- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- 5) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 6) Kualitas belajar anak dapat ditingkatkan<sup>25</sup>
- 7) Anak lebih mudah memahami konsep bilangan

---

<sup>23</sup>Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Diva Press, 2010), Hlm. 73.

<sup>24</sup>Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*,...Hlm. 78.

<sup>25</sup>Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*,... Hlm. 207

#### 8) Meningkatkan daya pikir anak

Beberapa teori yang mendasari perlunya permainan matematika di taman kanak-kanak sebagai berikut:

- a) Tingkat perkembangan mental anak
- b) Masa peka berhitung pada anak.
- c) Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya

Jean Piaget, menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam pendidikan anak. Artinya, belajar sebagian proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan. Anak usia TK berada pada tahapan pra operasional konkret dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk, dan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsi sendiri).

Hurlock mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa

bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya.<sup>26</sup>

**e. Langkah-langkah media permainan kartu angka**

Format pembelajaran melalui bermain terdiri dari tiga langkah utama, yaitu tahap prabermain, tahap bermain, dan tahap penutup

1) Tahap prabermain

Tahap prabermain terdiri dari dua macam kegiatan persiapan, yaitu kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain dan kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan.

2) Tahap bermain

Tahap bermain terdiri dari rangkaian kegiatan berikut:

- a) Semua menuju tempat yang sudah disediakan untuk bermain
- b) Dengan bimbingan guru, anak memainkan permainan
- c) Setelah kegiatan selesai setiap anak menata kembali bahan dan peralatan permainannya
- d) Anak-anak mencuci tangan

---

<sup>26</sup>Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2013), Hlm. 160.

### 3) Tahap penutup

Tahap penutup dari pembelajaran melalui bermain terdiri dari kegiatan-kegiatan:

- a) Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak
- b) Menghubungkan pengalaman anak dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain
- c) Menunjukkan aspek-aspek penting dalam bekerja secara kelompok
- d) Menekankan pentingnya kerja sama.<sup>27</sup>

Sebelum anak pandai menghitung, anak harus mengetahui tentang arti angka. Saat anak belajar berhitung, mereka akan menganggap angka-angka itu sebagai rima. Mungkin pengertian mereka terhadap angka hanya sebatas pada hitungan 1, 2, 3, dan mungkin belum bisa membayangkan arti 5, 6, 7 dan seterusnya. Bila si anak sudah tahu urutan angka dari 1 sampai dengan 10, dapat dikatakan dia bisa mulai mengerti apa arti angka-angka tersebut. namun tidak jarang anak-anak

---

<sup>27</sup>Novan Ardi Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), Hlm. 125-126.

kecil sering salah membuat urutan, jadi mereka butuh banyak latihan.<sup>28</sup>

Kartu dalam aplikasinya yang memiliki berbagai variasi ukuran merupakan alat bantu ajar yang praktis. Ada banyak cara bermain yang dapat digunakan untuk anak. Selembar kartu dapat dibuat dari kertas biasa (HVS), karton manila, atau kertas cover. Sebaiknya kartu tersebut dilaminating agar tidak cepat rusak, sobek dan kusut. Permainan ini menggunakan kartu yang terbuat dari kertas yang sudah ditulisi angka, misal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 dan sebagainya.<sup>29</sup>

Langkah-langkah media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak adalah sebagai berikut:

1. Kenalkan lambang bilangan 1 sampai 10
2. Anak menyebut angka 1 sampai 10
3. Acak angka-angka tersebut
4. Mintalah anak untuk mengurutkan angka tersebut dengan benar

---

<sup>28</sup>Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain*,...Hlm. 69.

<sup>29</sup>Helyantini Soetopo, *Pintar Memakai Alat Bantu Ajar*, (Jakarta: Erlangga, 2009), Hlm. 25.

5. Sebagai tambahan anak dapat diminta untuk menuliskan angka yang sudah diurutkan di papan tulis.

## **2. Mengenal Konsep Bilangan**

### **a. Hakikat Matematika AUD**

Dasar dari pengembangan daya pikir melalui matematika adalah anak-anak dibangun keinginan untuk menumbuhkan keinginan dan rasa semangat untuk menyukai ilmu matematika, dari matematika (logika) adalah mereka belajar konsep dasar tentang angka.<sup>30</sup>

Pembelajaran huruf dan angka merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi keberhasilan anak di masa yang akan datang. Kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, dan pemecahan masalah.<sup>31</sup>

Montessori menyatakan bahwa untuk usia balita, suatu permainan sederhana seperti menghitung jari kaki maupun jari tangannya merupakan awal yang baik. Manfaatkan segala sesuatu yang ada di lingkungan anak, seperti menghitung tangga, jumlah botol yang ada di

---

<sup>30</sup> Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*,... Hlm. 59.

<sup>31</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*... Hlm. 161.

kantong besar tukang susu keliling, pepohonan di sepanjang blok perumahan, ataupun bunga yang sedang kembang di halaman, hal ini akan merangsang kesadaran anak terhadap angka-angka. Sehingga jika angka-angka dipelajari sebagai bagian rutinitas, maka anak akan terbiasa dengan hitung-menghitung saat bermain.<sup>32</sup>

#### **b. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan**

Kemampuan dibutuhkan setiap orang untuk melaksanakan sesuatu. Tanpa kemampuan, apa yang dilakukan tidak akan maksimal. Kemampuan berasal dari kata dasar “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai, harta berlebihan).<sup>33</sup>

Kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan anak untuk menamakan jumlah dari suatu benda dan juga kemampuan anak untuk mengamati bentuk bilangan. Kemampuan mengenal angka yang diajarkan pada anak TK meliputi pengenalan angka secara sederhana.

Belajar mengenal angka atau lambang bilangan bisa dilakukan anak dengan cara menghitung benda.

---

<sup>32</sup>Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini...*Hlm. 162.

<sup>33</sup>Indah Putri Manroe, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Gresinda Press, 2007), Hlm. 98.

Namun, cara ia menghitung tentu saja berbeda dengan cara orang dewasa. Kemampuannya hanya pada menghitung satu per satu benda yang akan dihitung sesuai jumlahnya. Misalnya, satu apel, dua apel, tiga apel, dan seterusnya.

Keterampilan berhitung berkaitan dengan perkembangan berpikir anak. Ia sedang berada pada tahap berpikir konkret. Keterampilan menghitung juga mencakup koordinasi memegang atau menunjuk benda, menyebut angka, dan mengingat urutannya.<sup>34</sup>

#### **c. Pentingnya Pengenalan Konsep Bilangan Pada AUD**

Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan. Cara-cara yang dapat dilakukan di Taman Kanak-kanak dalam pengenalan konsep bilangan antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan

---

<sup>34</sup>Taufik Adi Susilo, *Belajar Calistung Itu Asyik*, (Jogjakarta: Javalitera, 2011), Hlm. 109.



yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran.<sup>35</sup>

Konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Pembelajaran di TK terkait dengan konsep bilangan meliputi membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menyebutkan urutan bilangan 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10, mencocokkan lambang bilangan dengan benda. Oleh karena itu dalam pelaksanaan untuk memahami daripada lambang bilangan tersebut, maka pembelajaran dilakukan secara menarik dan bervariasi. Mengingat pentingnya kemampuan mengenal lambang bilangan maka dapat diberikan melalui berbagai macam cara. Guru juga boleh memilih berbagai macam model, metode dan media dalam pembelajaran yang sesuai untuk tujuan pembelajaran dalam perkembangan kognitif, khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup>Ramaini, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar Di TK Negeri Pembina Lubuk Basung", *Jurnal Pesona PAUD*, (Vol. 1, No. 1), Hlm. 4.

<sup>36</sup>Diah Gali Mahyuni, dkk, "Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Stik Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif", *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, (Vol. 4, No. 2, Tahun 2016), Hlm. 3.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini.” Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eskplorasi terhadap lingkungannya maka, aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak akan menghasilkan proses belajar pada anak.<sup>37</sup>

### **3. Perkembangan Kognitif**

#### **a. Pengertian Perkembangan Kognitif**

Kognitif merupakan kata sifat yang berasal dari kognisi (kata benda). Pada *kamus besar bahasa Indonesia* kognisi diartikan sebagai kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, termasuk kesadaran dan perasaan, usaha menggali suatu pengetahuan melalui pengalamannya sendiri, proses pengenalan dan penafsiran lingkungan oleh seseorang, serta hasil perolehan pengetahuan.<sup>38</sup>

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan siswa yang berkaitan dengan

---

<sup>37</sup>Diana Mutiah, Psikologi Bermain Anak Usia Dini,...Hlm. 160.

<sup>38</sup>Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media 2014), Hlm. 61.

pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.<sup>39</sup> Serupa dengan aspek-aspek perkembangan yang lainnya, kemampuan kognitif anak juga mengalami perkembangan demi tahap. Secara sederhana, kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan suatu permasalahan. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif ini akan memudahkan siswa menguasai pengetahuan umum lebih luas, sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan. Karena perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual.<sup>40</sup>

Setiap anak yang terlahir ke dunia ini pada dasarnya mempunyai potensi yang sama. Hanya saja melalui proses pendidikan di lingkungan yang berbeda, menyebabkan potensi manusia yang satu dengan yang lain berbeda. Semua tergantung bagaimana lingkungan mendidik dan mengarahkannya. Rasulullah SAW

---

<sup>39</sup>Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, (Batu sangkar: PT Remaja Rosdakarya, 2009), Hlm. 97.

<sup>40</sup>Purwakania Hasan, *Psikologi Perkembangan Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), Hlm. 135.

bersabda: ”Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, kedua orangtuanyalah yang akan menjadikannya sebagai seorang yahudi, Nasrani, dan Majusi”. (HR Bukhari Muslim).<sup>41</sup>

Selain itu Allah SWT juga berfirman:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ۚ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

*Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah, (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (itulah) agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui (QS. Ar-Rum ayat 30).*<sup>42</sup>

## **b. Teori Perkembangan Kognitif**

Tokoh yang mencetuskan teori kognitif adalah Jean Piaget. Dalam teori ini Piaget mengungkapkan bahwa asimilasi merupakan proses dimana stimulus baru dari lingkungan diintegrasikan pada pengetahuan yang telah ada pada diri anak. Proses ini dapat diartikan

---

<sup>41</sup>Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*,... Hlm. 17.

<sup>42</sup>Tim Pelaksana Penafsir Mushaf Alqur'an, *Alqur'an dan Terjemah*, (Bandung: Jabal, 2010), Hlm. 407.

sebagai suatu objek atau ide baru ditafsirkan sehubungan dengan gagasan atau teori yang diperoleh anak.<sup>43</sup>

Beberapa ide pokok tentang perkembangan kognitif anak dari Piaget dikutip oleh Diana Mutiah adalah sebagai berikut:

- 1) Anak sebagai pembelajar aktif
- 2) Anak-anak mengorganisir apa yang mereka pelajari dari pengalaman mereka.
- 3) Anak-anak menyesuaikan lingkungan mereka melalui proses asimilasi dan akomodasi.
- 4) Anak kritis berinteraksi dengan lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.
- 5) Anak kritis berinteraksi dengan orang lain.
- 6) Proses ekuilibrasi mengarahkan kemajuan kearah berfikir yang lebih kompleks.
- 7) Anak-anak berfikir sesuai dengan tingkatan umurnya.<sup>44</sup>

#### **c. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun**

Perkembangan kognitif kompetensi menyeluruh yang ditekankan pada anak yaitu anak mampu mengenalkan dan memahami berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, anak dapat mengenali benda sekitarnya menurut bentuk, jenis, dan ukurannya,

---

<sup>43</sup>Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*,... Hlm. 41-42.

<sup>44</sup>Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*,... Hlm. 50.

anak dapat memahami konsep-konsep sains sederhana, anak dapat mengenal bilangan, ukuran bentuk geometri, mengenal konsep waktu, dan konsep matematika sederhana.<sup>45</sup>

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 4-5 tahun (kelompok A) dalam lingkup perkembangan kognitif konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf yaitu diantaranya:

- 1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
- 2) Mengenal konsep bilangan
- 3) Mengenal lambang bilangan
- 4) Mengenal lambang huruf<sup>46</sup>

Menurut Diah Gali Mahyuni, dkk pembelajaran di TK terkait dengan konsep bilangan meliputi membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menyebutkan urutan bilangan 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10, mencocokkan lambang bilangan dengan benda.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup>Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), Hlm. 30.

<sup>46</sup>Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, *Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*, Hlm. 26.

<sup>47</sup>Diah Gali Mahyuni, dkk, "Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Stik Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif", *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, (Vol. 4, No. 2, Tahun 2016), Hlm. 3.

Yudha M. Saputra menegaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik menurut kemampuan kognitifnya dengan dapat mengenal lambang bilangan, yaitu; (1) menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, (2) membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, (3) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak disuruh menulis), (4) mengenal konsep bilangan sama lebih dan kurang, banyak dan sedikit.<sup>48</sup>

## **B. Kajian Pustaka Relevan**

Kajian pustaka ini dimaksudkan sebagai bahan pertimbangan, perbandingan, pencandraan penelitian sebelumnya yang tentunya masing-masing mempunyai andil besar mencari teori, konsep-konsep, generalisasi-generalisasi yang dapat dijadikan landasan teoritis bagi penelitian yang hendak dilakukan. Berikut daftar penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai kajian pustaka:

*Pertama*, Skripsi yang ditulis oleh Malihatun (133911134) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri

---

<sup>48</sup>Yudha M. Saputra, *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak TK*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), Hlm. 167.

Walisongo Semarang yang berjudul” *Penggunaan Metode Montessori Dengan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Bilangan Di Kelas 1 MI Bangunrejo Patebon Kendal Tahun Pelajaran 2014/2015*”. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi metode Montessori dengan media kartu angka dapat meningkatkan hasil belajar mengenal bilangan siswa kelas 1 MI Bangunrejo Patebon Kendal. Indikator keberhasilan tersebut dapat terlihat dari hasil penelitian sebagai berikut peningkatan perolehan prosentasi keaktifan sebesar 84,7% nilai rata-rata yaitu sebesar 75,2 dengan ketuntasan klasikal sebesar 90,5%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa tercapai melebihi indikator keberhasilan.<sup>49</sup>

*Kedua*, Skripsi yang ditulis oleh Mutoharoh (13260341) Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Veteran Semarang yang berjudul ”*Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Kartu Angka Di KB Al Makarima Sidogemah Sayung*”. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dengan menggunakan kartu angka sangat efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok bermain di KB Al

---

<sup>49</sup>Malihatun, ”*Penerapan Metode Montessori Dengan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Bilangan Di Kelas 1 MI Bangunrejo Patebon Kendal Tahun Pelajaran 2014/2015*” Skripsi, (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2014).



Makarima Sidogemah Sayung. Kemampuan kognitif anak menunjukkan peningkatan sesuai dengan yang diharapkan pada kriteria sangat baik.<sup>50</sup>

*Ketiga*, Skripsi yang ditulis oleh Sri Kanti (1326GP0318-ST) Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Veteran Semarang yang berjudul *”Peningkatan Kemampuan Berhitung Dengan Penggunaan Media Kartu Angka Bagi Siswa Kelompok A TK Islam Permata 2 Semarang Pada Semester Genap ”*. Mendeskripsikan dan menganalisis tentang peningkatan kemampuan berhitung. Pada penelitian ini menggambarkan tentang keefektifan penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan pemahaman konsep berhitung pada anak kelompok A di TK Islam Permata 2 Semarang.<sup>51</sup>

Hasil penelitian diatas kaitannya dengan penelitian yang peneliti lakukan mempunyai hubungan yang identik yaitu tentang penggunaan media kartu angka dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan terletak pada penekanan kajian tentang Penggunaan media permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Selain

---

<sup>50</sup>Mutoharoh, *”Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Kartu Angka Di KB Al Makarima Sidogemah Sayung” Skripsi*, (Semarang: IKIP Veteran Semarang, 2016).

<sup>51</sup>Sri Kanti, *”Peningkatan Kemampuan Berhitung Dengan Penggunaan Media Kartu Angka Bagi Peserta Didik Kelompok A TK Islam Permata 2 Semarang Pada Semester Genap ” Skripsi*, (Semarang: IKIP Veteran Semarang, 2016).

itu sasaran serta latar belakang sekolah atau tempat penelitian juga berbeda. Sehingga dengan ini peneliti mengkaji penelitian dengan judul “Penggunaan Media Permainan Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang”.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan kelas dapat diartikan sebagai suatu perkiraan yang akan terjadi dalam proses dan hasil pembelajaran jika suatu tindakan dilakukan.<sup>52</sup> Hipotesis tindakan merupakan tindakan yang diduga akan dapat memecahkan masalah pembelajaran di kelas yang akan diatasi oleh guru dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

Hipotesis pada penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019.

---

<sup>52</sup>Mohammad Asrori, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), Hlm, 64.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup>Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), Hlm. 26.

Pendekatan tindakan kelas menunjukkan bahwa kegiatan penelitian ini dilakukan di dalam kelas. Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metode tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu pembelajaran.<sup>54</sup> Empat langkah penting dalam penelitian tindakan kelas yaitu: Perencanaan (*planning*), Tindakan (*action*), Pengamatan (*observation*), Perenungan (*reflection*).<sup>55</sup>

Dari penelitian ini diharapkan akan berdampak langsung pada bentuk perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru dalam mengelola kelas. Selain itu guru dapat memperoleh teori yang dibangun bukan diberikan pihak luar.

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Untuk memperoleh data tentang Penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2017/2018, maka penelitian ini dilakukan:

Waktu penelitian : Oktober 2018

---

<sup>54</sup>Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), Hlm. 3.

<sup>55</sup>Enco Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rozdakarya, 2011), Hlm. 63.

Tempat penelitian : TK Islam Terpadu Tazkia  
Cangkiran Mijen Semarang  
Alamat : Desa Cangkiran Kecamatan Mijen  
Kota Semarang.

Peneliti melakukan penelitian dilatarbelakangi karena kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih rendah.

### **C. Subjek dan Kolaborator Penelitian**

Subjek penelitian meliputi siswa kelompok A TK Islam Terpadu Tazkia yang berjumlah 11 anak dengan komposisi 7 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Usia rata-rata siswa adalah 4-5 tahun.

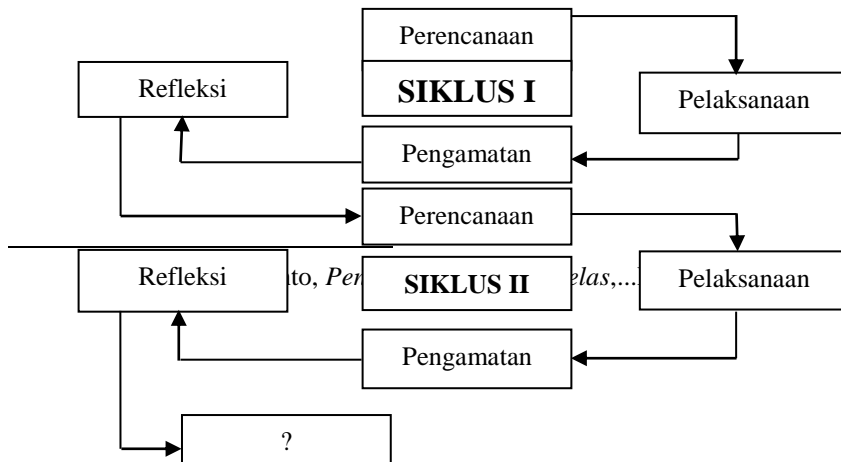
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), sehingga diperlukan kolaborator sebagai mitra kerja. Kolaborator penelitian adalah kerjasama antara praktisi atau guru, kepala sekolah, siswa dan lain-lain dan peneliti dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan persamaan tindakan. Melalui kerjasama, mereka secara bersama menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi terutama kegiatan mendiagnosis masalah, menyusun usulan, melaksanakan tindakan, menganalisis data,

menyeminarkan hasil dan menyusun laporan akhir.<sup>56</sup> Kolaborator pada penelitian ini adalah teman sejawat yaitu Novia Labibah. Diharapkan adanya kolaborator akan membantu tentang berbagai macam strategi yang harus diterapkan oleh seorang guru untuk mengatasi masalah pada kegiatan Penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019.

#### D. Siklus Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari beberapa siklus tindakan dalam pembelajaran. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Rancangan pelaksanaan penelitian dideskripsikan mulai dari pra siklus, siklus I sampai siklus II. Untuk memperjelas, maka peneliti menggunakan bagan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:



**Gambar 2**  
Bagan Penelitian Tindakan Kelas<sup>57</sup>

**a. Pra siklus**

Sebelum diadakan penelitian tindakan kelas, peneliti mengadakan komunikasi dan observasi pra siklus dengan teman sejawat dan kepala sekolah yang dilaksanakan di TK Islam Terpadu Tazkia Desa Cangkiran Kecamatan Mijen Kota Semarang.

Kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui keadaan di TK Islam Terpadu Tazkia dengan tujuan untuk mengetahui secara pasti permasalahan dan hambatan dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Deskripsi pembelajaran mengenal konsep bilangan pada pra siklus ini sebagai berikut:

- 1) Ditemukan problema perkembangan kognitif di kelompok A yakni rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan.

---

<sup>57</sup>Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*,...Hlm. 16.

- 2) Masalah perkembangan anak atau perilaku belajar anak, misalnya anak berebut, pasif, dan malas.
- 3) Kurangnya kemampuan pemahaman mengenal konsep bilangan, misalnya anak masih salah menyebutkan angka.
- 4) Mencoba memecahkan permasalahan tersebut dengan meninggalkan metode konvensional untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.
- 5) Guru mengadakan diskusi atau sharing dengan kolaborator untuk menerapkan media permainan kartu angka melalui penelitian tindakan kelas pada anak kelompok A TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang.

**b. Siklus I**

**1) Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan meliputi:

- a) Menentukan waktu pelaksanaan siklus I.
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- c) Menyiapkan bahan pengajaran yang akan diberikan kepada siswa.
- d) Menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- e) Menyiapkan lembar observasi



- f) Mengatur setting kelas
- g) Menyusun evaluasi pembelajaran

## **2) Tahap Pelaksanaan**

### **a) Pra Pembelajaran**

Sebelum pembelajaran dimulai, tempat duduk/pembelajaran ditata sesuai kebutuhan.

### **b) Kegiatan awal (30 menit)**

- 1) Guru mengucapkan salam
- 2) Guru bersama siswa membaca doa belajar

### **c) Kegiatan inti (60 menit)**

- 1) Guru mengajak anak bernyanyi tentang angka.
- 2) Guru meminta anak untuk menirukan lagu tentang angka.
- 3) Guru mempresentasikan semua materi kepada siswa dengan cara guru membacakan ejaan bilangan 1-10 di depan anak.
- 4) Guru memperlihatkan media permainan kartu angka berisi materi mengenal konsep bilangan kepada anak.

- 5) Pembelajaran pertama yaitu guru meminta satu anak maju ke depan untuk mengerjakan materi konsep bilangan. Selanjutnya bergantian anak yang lain secara bergiliran.
- 6) Guru mengamati sekaligus memberikan penilaian terhadap hasil kerja anak dalam membahas materi masing-masing. Setelah pembelajaran selesai, jumlah nilai ditulis oleh guru untuk mengetahui perolehan nilai sementara. Kemudian dilanjutkan dengan diskusi singkat untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang baru saja selesai
- 7) Guru mengadakan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I
- 8) Pembelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan media permainan kartu angka telah selesai
- 9) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan menyampaikan beberapa materi yang belum dikuasai siswa

- d) Kegiatan akhir (15 menit)
  - 1) Guru memotivasi siswa
  - 2) Guru menutup pembelajaran dengan salam

### **3) Tahap Pengamatan**

Pada tahap observasi ini dikumpulkan data melalui lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Pada saat pelaksanaan pembelajaran mengenal konsep bilangan melalui media permainan kartu angka di kelompok A berlangsung, hal-hal yang perlu dilaksanakan adalah:

- a) Guru mengajak teman sejawat mengamati jalannya kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan menggunakan media permainan kartu angka
- b) Pengamatan terhadap keaktifan siswa
- c) Pengamatan terhadap penguasaan materi
- d) Penggunaan waktu yang direncanakan
- e) Pengamatan dalam sabar menunggu giliran
- f) Pengamatan terhadap peran tutor sebaya
- g) Membuat presentasi hasil kegiatan mengenai konsep bilangan yang telah dikuasai siswa

### **4) Tahap Refleksi**

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh tindakan yang sudah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan refleksi dan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Pada pelaksanaan siklus I ini belum mampu mencapai target yang diharapkan sehingga berlanjut pada siklus II. Refleksi pada siklus ini meliputi:

- a) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat simpulan sementara berkaitan dengan proses pembelajaran mengenal konsep bilangan dengan media permainan kartu angka pada siklus I
- b) Mengevaluasi hambatan yang muncul pada proses pembelajaran siklus I sebagai bahan diskusi
- c) Mendiskusikan hasil analisis tersebut untuk perbaikan yang akan diterapkan pada proses pembelajaran siklus II.

**c. Siklus II**

**1) Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan meliputi:

- a) Menentukan waktu pelaksanaan siklus II.
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

- c) Menyiapkan bahan pengajaran yang akan diberikan kepada siswa.
- d) Menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- e) Menyiapkan lembar observasi
- f) Mengatur setting kelas
- g) Menyusun evaluasi pembelajaran

## **2) Tahap Pelaksanaan**

### **a) Pra Pembelajaran**

Sebelum pembelajaran dimulai, tempat duduk/pembelajaran ditata sesuai kebutuhan.

### **b) Kegiatan awal (30 menit)**

- 1) Guru mengucapkan salam
- 2) Guru bersama siswa membaca doa belajar

### **c) Kegiatan inti (60 menit)**

- 1) Guru mengajak anak bernyanyi tentang angka.
- 2) Guru meminta anak untuk menirukan lagu tentang angka.
- 3) Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok

- 4) Guru meminta anak untuk bergabung/berkumpul sesuai dengan kelompoknya
- 5) Guru mempresentasikan semua materi kepada siswa dengan cara guru membacakan ejaan bilangan 1-10 (masing-masing kelompok mendengarkan).
- 6) Guru membagi potongan kertas berisi materi mengenal konsep bilangan kepada masing-masing kelompok.
- 7) Pembelajaran pertama yaitu guru meminta kelompok I mengerjakan materi konsep bilangan. Selanjutnya kelompok II, dan kelompok III.
- 8) Guru mengamati sekaligus memberikan penilaian terhadap hasil kerja anak dalam membahas materi masing-masing. Setelah pembelajaran selesai, jumlah nilai ditulis oleh guru untuk mengetahui perolehan nilai sementara.
- 9) Setelah semua kelompok selesai dilanjutkan dengan diskusi singkat

untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang baru saja selesai.

10) Guru mengadakan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

11) Pembelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan media permainan kartu angka telah selesai

12) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan menyampaikan beberapa materi yang belum dikuasai siswa.

d) Kegiatan akhir (15 menit)

1) Guru memotivasi siswa

2) Guru menutup pembelajaran dengan salam

### **3) Tahap Pengamatan**

Pada tahap observasi ini dikumpulkan data melalui lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Pada saat pelaksanaan pembelajaran mengenal konsep bilangan melalui media permainan kartu angka di kelompok A berlangsung, hal-hal yang perlu dilaksanakan adalah:

- 1) Guru mengajak teman sejawat mengamati jalannya kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan menggunakan media permainan kartu angka
- 2) Pengamatan terhadap pembentukan kelompok
- 3) Pengamatan terhadap keaktifan siswa
- 4) Pengamatan terhadap penguasaan materi
- 5) Penggunaan waktu yang direncanakan
- 6) Pengamatan terhadap kerjasama kelompok
- 7) Pengamatan terhadap peran tutor sebaya
- 8) Membuat presentasi hasil kegiatan mengenai konsep bilangan yang telah dikuasai siswa

#### **4) Tahap Refleksi**

Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi pada saat pembelajaran mengenai konsep bilangan berlangsung ditemukan kenaikan aktivitas belajar siswa dan peningkatan yang signifikan menggunakan media permainan kartu angka. Refleksi pada siklus ini meliputi:

- 1) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat simpulan sementara berkaitan dengan proses pembelajaran mengenai



konsep bilangan dengan media permainan kartu angka pada siklus II

- 2) Mengevaluasi hambatan yang muncul pada proses pembelajaran siklus II sebagai bahan diskusi
- 3) Mendiskusikan hasil analisis tersebut sebagai dasar membuat laporan penelitian.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam hal ini dikemukakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan alat-alat pengumpulan data.<sup>58</sup> Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

### **a. Observasi**

Observasi merupakan upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan berlangsung dengan atau tanpa alat bantu. Peneliti

---

<sup>58</sup>Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), Hlm. 44.

melakukan observasi langsung dalam proses pembelajaran untuk mengetahui keefektifan media permainan kartu angka dalam mengenal konsep bilangan di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang.

b. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, dan catatan harian.<sup>59</sup> Dokumentasi digunakan peneliti untuk mencari data mengenai profil TK Islam Terpadu Tazkia, keadaan pendidik, dan peserta didik. Metode ini berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan judul skripsi penulis.

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat dipahami dengan mudah dan hasil temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Adapun data yang digunakan adalah Analisis Data Kualitatif. Analisis data kualitatif bersifat induktif yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya

---

<sup>59</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2002), Hlm. 135.

dikembangkan menjadi hipotesis.<sup>60</sup> Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>61</sup>

Dalam penelitian ini analisis kualitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media permainan kartu angka yang diperoleh dari hasil perhitungan rata-rata, persentase dan ketuntasan kemampuan mengenal konsep bilangan kemudian dideskripsikan secara kualitatif. Adapun analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus:

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

X : Jumlah skor jawaban

Xi : Jumlah skor maksimal<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup>Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV.Alfabeta, 2005), Hlm 89.

<sup>61</sup>Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2006 ), Hlm. 248.

<sup>62</sup>Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Teras, 2010), Hlm. 94.

## G. Indikator Ketercapaian Penelitian

Tingkat pencapaian perkembangan dalam penelitian tindakan kelas dimana penilaiannya berupa rubrik dengan kriteria 0-60 (kurang), 61-70 (cukup), dan 71-100 (baik).<sup>63</sup>

Sedangkan indikator keberhasilan yang ingin dicapai adalah 80% dari 11 anak yang mendapat nilai baik di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang dapat memperoleh hasil belajar sesuai dengan target yang diinginkan terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan, maka pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang dinyatakan berhasil.

Adapun indikator penilaiannya meliputi beberapa indikator, antara lain:

No	Indikator Penilaian	Penilaian		
		B	C	K
1	Kemampuan menyebutkan angka 1-10			
2	Ketepatan menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan			

---

<sup>63</sup>Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*,...Hlm. 92.

3	Kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan benar			
4	Kemampuan mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda			

Keterangan:

B (Baik) : Anak mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan guru

C (Cukup) : Anak mampu melakukan kegiatan tapi dengan bimbingan guru

K (Kurang) : Anak tidak mampu melakukan kegiatan

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Islam Terpadu Tazkia pada tanggal 1 Oktober sampai dengan 30 Oktober 2018 dengan Penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak, maka diperoleh data hasil penelitian yang meliputi deskripsi pembelajaran pada siklus I dan siklus II, dan

skor lembar observasi proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Data tersebut kemudian dianalisis, direkap, disajikan, dan selanjutnya diuraikan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas peneliti melakukan pra siklus untuk mengetahui skor atau kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Tahap pra siklus ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan di kelompok A sebelum diterapkannya media permainan kartu angka.

Hasil penelitian Tindakan Kelas pra Siklus dilaksanakan pada hari senin, 1 Oktober 2018. Langkah pertama sebelum penelitian ini dilaksanakan, yaitu melakukan pengamatan pertama berupa kegiatan Pra tindakan untuk mengetahui keadaan awal kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan menggunakan lembar observasi. Selain itu peneliti melakukan penilaian pada saat aktivitas pembelajaran anak.

Data awal yang diperoleh melalui lembar observasi mengenal kemampuan mengenal konsep bilangan adalah 56,82% dari 11 anak. Hal tersebut dikarenakan belum adanya media permainan dalam pembelajaran yang berpusat pada anak. Anak hanya menggunakan lembar kerja dan alat tulis dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan diatas dapat diketahui dari banyaknya anak yang melakukan kegiatan, hanya

beberapa anak saja yang mampu memahami apa yang guru ajarkan yaitu mengenal konsep bilangan. Sehingga perlu adanya penanganan untuk memudahkan anak dalam melakukan kegiatan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum dilakukan tindakan kelas diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.1.**

**Hasil Observasi Pra Siklus Mengenal Konsep Bilangan**

No	Nama Anak	Skor	Persentase	Kriteria
1	Aga	4	33,33%	Kurang
2	Alvian	4	33,33%	Kurang
3	Aruna	9	75%	Cukup
4	Davian	6	50%	Kurang
5	Fella	4	33,33%	Kurang
6	Nazriel	9	75%	Cukup
7	Raya	10	83,33%	Baik
8	Razin	9	75%	Cukup
9	Rehan	10	83,33%	Baik

10	Rifky	4	33,33%	Kurang
11	Syifa	6	50%	Kurang
<b>Jumlah</b>		<b>75</b>	<b>56,82%</b>	<b>Kurang</b>

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia sebelum dilakukan tindakan kelas masih rendah. Pada pra siklus ini ada 4 indikator penilaian yaitu: kemampuan menyebutkan angka 1-10, ketepatan menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan, kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan benar, dan kemampuan mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda.

Dari 11 anak hanya 2 anak yang memiliki kriteria baik, 3 anak dengan kriteria cukup, dan 6 anak dengan kriteria kurang. Rata-rata yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung hanya 56,82%.

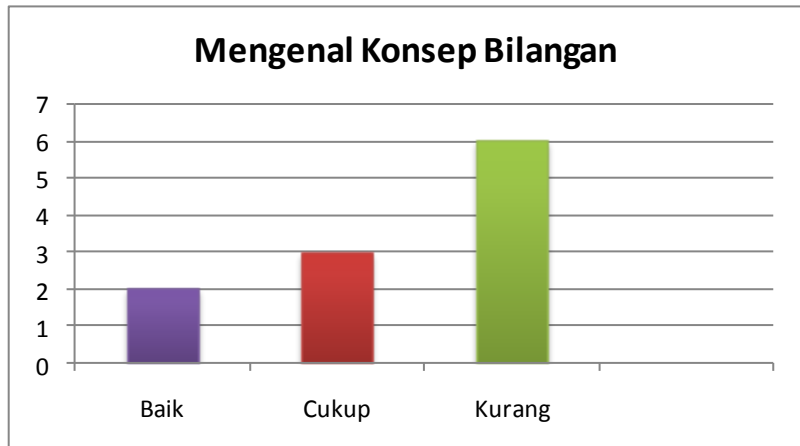
**Tabel 4.2.**

**Rekapitulasi Pra Siklus Mengenal Konsep Bilangan**

No	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Baik	2	18,19%
2	Cukup	3	27,27%



3	Kurang	6	54,54%
Jumlah		11	100%



**Gambar 3**

Grafik: Pra Siklus kemampuan mengenal konsep bilangan

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak sebelum melakukan tindakan kegiatan siklus I dan siklus II hanya 56,82% dengan kriteria kurang. Dengan demikian belum memenuhi target yang ditetapkan, yaitu minimal rata-rata ketuntasan pembelajaran 80%. Sehingga sangat perlu ditingkatkan untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan.

Hasil dari observasi tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk guru dalam mengambil langkah dalam siklus I, maka peneliti dan kolaborator melakukan refleksi dan akan mengambil langkah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan cara yang menarik dan menyenangkan supaya anak juga tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton, yaitu dengan media permainan kartu angka. Anak akan diajak bermain sambil mengenal angka dengan media permainan kartu angka sesuai dengan bimbingan dari guru.

## **B. Analisis Data per Siklus**

Penelitian ini dilakukan dengan 3 tahap yaitu pra siklus untuk mengetahui kemampuan anak sebelum menggunakan media permainan kartu angka, siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan, dan siklus II dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan. Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini secara rinci akan dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I**

Hasil penelitian Tindakan Kelas Siklus I dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

#### **a. Tahap Perencanaan**

Adapun tahap perencanaan pelaksanaan kegiatan Siklus 1 ini sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan dan menyusun RPPH

Pada awal kegiatan peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Peneliti melakukan diskusi bersama kolaborator untuk menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yaitu “Kebutuhanku”. Peneliti juga berdiskusi untuk kegiatan awal sampai dengan kegiatan pembelajaran berakhir. (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).

2) Mempersiapkan Instrumen penelitian

Insrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

3) Mempersiapkan media yang akan digunakan

Peneliti mempersiapkan media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu media permainan kartu angka dari potongan kertas origami warna-warni yang tertulis lambang bilangan dari angka 1-10.

4) Mempersiapkan kelengkapan dokumentasi Peneliti menyiapkan kamera yang akan digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

**b. Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan Siklus I ini terdiri dari 3 pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari selasa, 2 Oktober 2018, pertemuan kedua pada hari kamis, 4 Oktober 2018, dan pertemuan ketiga pada hari rabu, 10 Oktober 2018. Pada pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga kegiatan inti menggunakan media permainan kartu angka dengan tema “Kebutuhanku” yang digunakan untuk Siklus I. Adapun indikator yang dinilai dari kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu:

- 1) Kemampuan menyebutkan angka 1-10
- 2) Ketepatan menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan
- 3) Kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan benar
- 4) Kemampuan mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda

Berikut deskripsi kegiatan pembelajaran melalui Penggunaan media permainan kartu angka:

Langkah pertama, guru menunjukkan media permainan kartu angka. Kemudian memberikan apersepsi/pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam penggunaan media permainan kartu angka. Kegiatan apersepsi yaitu guru memberikan contoh kegiatan mengenal konsep bilangan dengan menyanyikan lagu bertema angka. Pada Pertemuan pertama menyanyikan lagu “12345678”, pertemuan

kedua menyanyikan lagu “satu jari kanan satu jari kiri”, dan pertemuan ketiga menyanyikan lagu “satu seperti pensil”.

Langkah kedua, guru memperlihatkan media permainan kartu angka pada anak. Media yang digunakan terbuat dari potongan kertas origami warna-warni sehingga anak tertarik. Guru memegang media permainan kartu angka dan memberikan penjelasan, anak mendengarkan penjelasan guru, kemudian anak diminta untuk menebak bilangan yang ada pada media.

Langkah ketiga, guru menunjuk anak satu per satu di depan kelas untuk mempraktekkan seperti yang telah diperlihatkan. Kegiatan yang dipraktekkan yaitu:

- a) Menyebutkan angka 1-10. Guru menempelkan media permainan kartu angka di papan tulis. Satu per satu anak maju lalu menyebutkan secara berurutan.
- b) Menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan. Guru memberikan pertanyaan pada anak kemudian anak menunjuk angka pada media permainan kartu angka sesuai instruksi dari guru.
- c) Mengurutkan angka 1-10 dengan benar. Media permainan kartu angka yang telah tertempel di papan tulis di lepas, kemudian anak disuruh untuk mengurutkan kembali.

d) Mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda. Guru menggambar berbagai benda dengan jumlah berbeda di papan tulis. Jumlah objek yaitu 1-10 secara acak. Anak bergantian mencocokkan bilangan yang ada di media permainan kartu angka sesuai dengan gambar jumlah benda.

Dalam kegiatan praktek langsung, anak terlihat begitu senang dan mempraktekkan dengan antusias seperti yang telah dicontohkan. Anak diberikan motivasi dan dibantu untuk anak yang belum bisa mempraktekkan secara langsung.

Langkah keempat, anak-anak kembali duduk rapi di tempat duduk masing-masing. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penutup guru menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan. Guru mengakhiri kegiatan pada saat itu dengan memberi saran agar anak-anak lebih semangat untuk belajar mengenal konsep bilangan, dan sebagainya. Serta memberi reward untuk anak-anak yang sudah mampu menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan, mengurutkan angka 1-10 dengan benar, dan mencocokkan bilangan sesuai benda.

### **c. Tahap Pengamatan**

Tahap pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan pertama

sampai dengan pertemuan ketiga kurang begitu tenang ketika proses pembelajaran berlangsung, karena tidak semua anak memperhatikan penjelasan guru saat guru memberikan pembelajaran mengenai pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan media permainan kartu angka.

Hasil penelitian keseluruhan rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada Siklus I dapat dipresentasikan menjadi 62.12%. Berikut persentase pencapaian 3 pertemuan pada keseluruhan indikator peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada Siklus 1 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.3.**

Hasil Observasi Siklus I Mengenal Konsep Bilangan

No	Nama Anak	Skor per pertemuan			Persentase	Kriteria
		I	II	III		
1	Aga	4	4	4	33,33%	Kurang

2	Alvian	4	4	4	33,33%	Kurang
3	Aruna	9	10	10	80,55%	Baik
4	Davian	6	7	9	61,11%	Cukup
5	Fella	5	6	9	55,56%	Kurang
6	Nazriel	9	10	10	80,55%	Baik
7	Raya	10	10	10	83,33%	Baik
8	Razin	8	10	10	77,78%	Baik
9	Rehan	10	11	11	88,89%	Baik
10	Rifky	4	4	4	33,33%	Kurang
11	Syifa	7	6	9	55,56%	Kurang
Jumlah		<b>76</b>	<b>82</b>	<b>90</b>	<b>62,12%</b>	<b>Cukup</b>

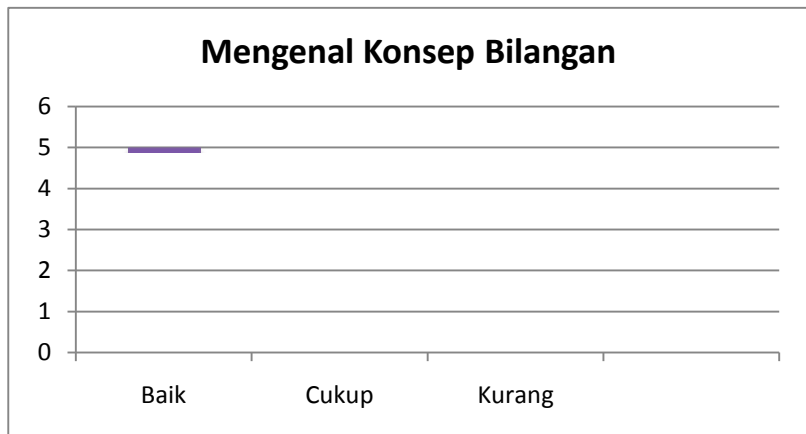
Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan mengenai pencapaian hasil belajar pada Siklus I yaitu terdapat 5 anak yang memiliki kriteria baik, 1 anak dengan kriteria cukup, dan 5 anak dengan kriteria kurang.

**Tabel 4.4.**

Rekapitulasi Siklus I Mengenal Konsep Bilangan



No	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Baik	5	45,45%
2	Cukup	1	9,10%
3	Kurang	5	45,45%
Jumlah		11	100%



**Gambar 4**

Grafik: Siklus I kemampuan mengenal konsep bilangan

Kegiatan pembelajaran dalam Penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada kelompok A telah menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik

sebelum dilakukan tindakan Siklus I. Dari hasil keseluruhan kemampuan mengenal konsep bilangan Siklus I diperoleh 62,12%, meningkat 5,3% dari sebelum dilakukan tindakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terdapat peningkatan jumlah kemampuan pada anak yang memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan pada keseluruhan indikator. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada Siklus I diketahui dengan cara membandingkan perolehan persentase peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum diberi tindakan dan setelah diberi tindakan.

#### **d. Tahap Refleksi**

Pelaksanaan refleksi dilakukan pada akhir siklus I oleh peneliti dan kolaborator. Refleksi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam hal ini peneliti dan kolaborator melakukan evaluasi terhadap beberapa tindakan yang telah diterapkan untuk diperbaiki pada tindakan berikutnya. Berdasarkan hasil observasi, beberapa hal yang menjadi kendala antara lain:

- 1) Pada saat guru menjelaskan tentang materi yang akan dilakukan anak terlihat ramai sendiri dan tidak memperhatikan sehingga setelah pemberian tugas

anak masih bingung untuk mengerjakan tugas dari guru.

- 2) Anak-anak belum mampu memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, karena kurangnya waktu dalam pelaksanaan tindakan terutama saat kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan, sebagian anak membutuhkan bantuan dalam kegiatan.
- 3) Kurang kerjasama antar anak serta anak dengan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang kondusif, maka perhatian anak pada materi kurang.
- 4) Anak-anak kurang bisa menjaga media permainan kartu angka sehingga banyak yang rusak, karena terbuat dari bahan yang mudah sobek.

Berdasarkan evaluasi dan melihat kendala sebagaimana disebutkan di atas, maka diperlukan adanya perbaikan pembelajaran. Perbaikan-perbaikan tersebut diantaranya yaitu:

- 1) Guru lebih mengkondisikan anak agar tidak ramai sendiri.
- 2) Guru memberi semangat dan motivasi kepada anak untuk menyelesaikan kegiatan sehingga anak dapat menyelesaikan kegiatan tepat waktu sesuai yang sudah direncanakan.

- 3) Guru melakukan perbaikan dalam membagi kelompok agar anak dapat bekerjasama dengan baik.
- 4) Guru melakukan perbaikan dalam membuat media permainan dari bahan yang tidak mudah sobek

Dengan melihat hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan pada kegiatan kemampuan mengenal konsep bilangan setiap indikatornya. Namun hasil yang diperoleh dalam siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan, sehingga direncanakan adanya perbaikan-perbaikan sebagaimana tersebut di atas. Perbaikan-perbaikan tersebut akan dilakukan pada pelaksanaan siklus II.

## **2. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II**

Hasil penelitian Tindakan Kelas Siklus II dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

### **a. Tahap Perencanaan**

Adapun tahap perencanaan pelaksanaan kegiatan Siklus 1 ini sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan dan menyusun RPPH. Pada awal kegiatan peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Peneliti melakukan diskusi bersama kolaborator untuk menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yaitu

“Kebutuhanku”. Peneliti juga berdiskusi untuk kegiatan awal sampai dengan kegiatan pembelajaran berakhir. (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian terlampir)

- 2) Mempersiapkan Instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.
- 3) Mempersiapkan media yang akan digunakan. Peneliti mempersiapkan media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu media permainan kartu angka dari kertas buffalo 3 warna berbeda (biru, kuning, pink) dilaminating yang tertulis lambang bilangan dari angka 1-10.
- 4) Mempersiapkan kelengkapan dokumentasi. Peneliti menyiapkan kamera yang akan digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

Proses tindakan pada Siklus II prinsipnya sama seperti pelaksanaan tindakan Siklus I. Perbedaanannya pada pelaksanaan siklus I terletak pada kegiatan secara individu, alokasi waktu dan bahan media. Dalam pelaksanaan Siklus II menjadi kelas dibagi menjadi sebuah kelompok kecil, setiap kelompoknya terdiri dari

3-4 anak. Lebih menekan dalam menaati aturan yang sudah diberikan oleh guru pada saat pembelajaran. Alokasi waktu pada Siklus I hanya 30 menit, sehingga pada pelaksanaan Siklus II diperpanjang menjadi 40 menit. Dalam Siklus I menggunakan bahan potongan kertas origami warna-warni, pada Siklus II menggunakan bahan kertas buffalo yang di laminating. Setiap kelompok warnanya berbeda.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Penelitian tindakan kelas pada Siklus II dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yaitu pada pertemuan pertama hari senin, 15 Oktober 2018, pertemuan kedua pada hari selasa, 23 Oktober 2018 dan pertemuan ketiga pada hari kamis, 25 Oktober 2018. Tema yang digunakan pada Siklus II “Kebutuhanku”. Berikut deskripsi kegiatan pada Siklus II dan dibagi setiap kelompok 3-4 anak/ 3 kelompok dengan alokasi waktu 40 menit. Kegiatan inti dilakukan dengan anak-anak duduk dengan satu meja per kelompok guru duduk di depan menghadap anak untuk menjelaskan isi media.

Langkah pertama, guru menunjukkan media permainan kartu angka. Kemudian memberikan apersepsi/pengantar untuk mengaitkan materi kemudian

memberikan arahan dalam penggunaan media permainan kartu angka. Kegiatan apersepsi yaitu guru memberikan contoh kegiatan mengenal konsep bilangan dengan menyanyikan lagu bertema angka. Pada Pertemuan pertama menyanyikan lagu “sepuluh teman kecil”, pertemuan kedua menyanyikan lagu “wakhidun satu”, dan pertemuan ketiga menyanyikan lagu “satu ditambah satu”.

Anak-anak memperhatikan guru menunjukkan media permainan kartu angka, kemudian guru mengingatkan pada anak tentang apa yang telah dikerjakan pada kegiatan sebelumnya.

Langkah kedua, guru membagi kelompok yang terdiri dari 3-4 anak. Guru hanya sedikit memberikan penjelasan, karena anak-anak sudah banyak yang bisa melakukan kegiatan sendiri tanpa bantuan guru.

Langkah ketiga, anak-anak berkelompok dan duduk melingkari meja untuk mempraktekkan seperti yang telah dijelaskan oleh guru. Kegiatan yang dipraktekkan yaitu:

- 1) Menyebutkan angka 1-10. Setiap kelompok bergantian menyebut angka sesuai pada media permainan kartu angka.
- 2) Menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan.  
Media permainan kartu angka diacak di atas meja.

Anak menunjukkan angka sesuai instruksi dari guru.

- 3) Mengurutkan angka 1-10. Setiap kelompok bekerjasama mengurutkan angka 1-10 dengan benar.
- 4) Mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda. Guru meletakkan gambar dengan jumlah 1-10 secara acak pada masing-masing kelompok. Anak mencocokkan bilangan sesuai dengan jumlah benda tersebut.

Dalam kegiatan berkelompok, anak-anak mempraktekkan dengan antusias dan semangat. Anak diberikan motivasi dan sudah bisa melakukan kegiatan sendiri tanpa dibantu guru. Selain itu agar lebih semangat divariasikan dengan adu cepat menyelesaikan kegiatan tersebut secara berkelompok. Sebagai motivasi pemenangnya mendapat reward dari guru.

Langkah keempat, setelah anak-anak selesai, guru menyampaikan dan bertanya kepada anak tentang materi mengenal konsep bilangan melalui media permainan kartu angka.. Kemudian anak-anak bernyanyi bersama agar suasana lebih akrab kembali. Kegiatan akhir, guru menanyakan perasaan anak ketika dan sesudah melakukan kegiatan. Review kegiatan yang sudah dilakukan. Guru menghargai dan memberikan



penghargaan berupa kata-kata motivasi kepada anak. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan berdoa, salam dan penutup.

### **c. Tahap Pengamatan**

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan oleh peneliti beserta kolaborator yang telah bersedia membantu penelitian berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada proses pembelajaran mengenal konsep bilangan Siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Anak-anak mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru

Pada pelaksanaan Siklus II di setiap pertemuan mengalami peningkatan. Anak mendengarkan apa yang diperintahkan dan dijelaskan oleh guru, sehingga kegiatan lebih kondusif dan anak bisa melaksanakan kegiatan mengenal konsep bilangan melalui media permainan kartu angka dengan baik.

- 2) Keaktifan anak dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan

Pada pelaksanaan Siklus II disetiap pertemuan anak sudah lebih jelas dan paham apa yang dijelaskan oleh guru dibandingkan pada pelaksanaan Siklus I, sehingga anak-anak lebih aktif dan waktu yang digunakan lebih efisien

dalam kegiatan mengenal konsep bilangan melalui media permainan kartu angka.

- 3) Ketertarikan anak-anak semakin meningkat dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan media permainan kartu angka.\

Dengan adanya media permainan kartu angka yang digunakan dalam pembelajaran berlangsung, anak lebih tertarik dalam memahami materi dan kegiatan pembelajaran lebih maksimal serta menyenangkan.

Pada saat pembelajaran berakhir guru mereview setiap anak dengan kegiatan tanya jawab. Tanya jawab yang telah dilakukan berkaitan dengan pembelajaran hari tersebut. Kegiatan ini dimaksudkan agar anak lebih mudah memahami dan kemampuan mengenal konsep bilangan masing-masing anak dapat terlihat peningkatannya. Berikut hasil kemampuan mengenal konsep bilangan pada pelaksanaan tindakan Siklus II

**Tabel 4.5.**

Hasil Observasi Siklus II Mengenal Konsep Bilangan

No	Nama Anak	Skor per pertemuan			Persentase	Kriteria
		I	II	III		

1	Aga	6	7	9	61,11%	Cukup
2	Alvian	7	6	9	61,11%	Cukup
3	Aruna	12	12	12	100%	Baik
4	Davian	11	11	12	94,44%	Baik
5	Fella	10	11	11	88,89%	Baik
6	Nazriel	12	12	12	100%	Baik
7	Raya	12	12	12	100%	Baik
8	Razin	12	12	12	100%	Baik
9	Rehan	12	12	12	100%	Baik
10	Rifky	5	5	6	44,44%	Kurang
11	Syifa	9	10	11	83,33%	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>108</b>	<b>110</b>	<b>118</b>	<b>84,85%</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan mengenai pencapaian hasil belajar pada Siklus II yaitu terdapat 8 anak yang memiliki kriteria baik, 2 anak dengan kriteria cukup, dan 1 anak dengan kriteria kurang.

**Tabel 4.6.**

### Rekapitulasi Siklus II Mengenal Konsep Bilangan

No	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Baik	8	72,72%
2	Cukup	2	18,18%
3	Kurang	1	9,10%
Jumlah		11	100%



**Gambar 5**

Grafik: Siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan kolaborator, kegiatan pembelajaran dengan Penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada kelompok A telah menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik sebelum dilakukan tindakan Siklus I. Dari hasil pengamatan Siklus I dan Siklus II telah diperoleh peningkatan pada setiap indikator kemampuan mengenal konsep bilangan. Hasil keseluruhan kemampuan mengenal konsep bilangan Siklus II diperoleh 84,85%, meningkat 22% dari kegiatan pada Siklus I. Sehingga kategori yang diperoleh yaitu baik.

#### **4) Tahap Refleksi**

Berdasarkan hasil evaluasi seluruh kegiatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A TK Islam Terpadu Tazkia telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80 %. Anak sudah mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan melalui Penggunaan media permainan kartu angka dari awal sampai akhir dengan baik. Kendala yang muncul pada tindakan Siklus I, telah dilakukan perbaikan pada tindakan Siklus II. maka kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak terjadi peningkatan yang lebih baik.

Dengan perbaikan yang telah dilakukan tersebut, akhirnya kegiatan pengenalan konsep bilangan pada

tindakan Siklus II sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan. Maka peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang, tidak perlu dilanjutkan lagi.

### **C. Analisa Data Akhir**

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh berasal dari data yang berupa lembar observasi. Hasil dari data lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan yang terjadi pada anak.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui Penggunaan media permainan kartu angka pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang masih rendah. Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan belum tercapai secara optimal disebabkan karena beberapa hal yaitu masih terfokusnya penggunaan majalah dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya motivasi anak dari luar yang kurang memberikan dorongan dan rasa percaya diri dalam mengenal konsep bilangan, kegiatan proses pembelajaran kurang menarik dan kurang menyenangkan sehingga anak

merasa bosan mengikuti pembelajaran. selain itu suasana di kelas yang kurang kondusif sehingga dalam mengikuti pembelajaran anak kurang nyaman dikarenakan kurangnya penataan dalam tempat duduk anak. Sehingga perlu adanya perbaikan dalam mengurai permasalahan tersebut yaitu dengan bermain sambil belajar dengan Penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Kemampuan anak pada pra siklus dan pelaksanaan siklus I apabila dibandingkan terlihat sudah ada peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti, sehingga perlu dilakukan tindakan siklus II. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus I terdapat beberapa kendala yang dihadapi, sehingga perlu diadakan perbaikan dalam siklus II agar indikator keberhasilan yang diharapkan dapat tercapai.

Kendala yang dihadapi pada pelaksanaan siklus I yaitu Pada saat guru menjelaskan tentang materi yang akan dilakukan anak terlihat ramai sendiri dan tidak memperhatikan sehingga setelah pemberian tugas anak masih bingung untuk mengerjakan tugas dari guru. Anak-anak belum mampu memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, karena kurangnya waktu dalam pelaksanaan tindakan terutama saat kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan, sebagian anak membutuhkan bantuan dalam kegiatan. Kurang kerjasama antar anak serta anak dengan guru dalam menciptakan suasana

pembelajaran di kelas yang kondusif, maka perhatian anak pada materi kurang. Anak-anak kurang bisa menjaga media permainan kartu angka sehingga banyak yang rusak, karena terbuat dari bahan yang mudah sobek.

Berdasarkan beberapa permasalahan-permasalahan pada pelaksanaan tindakan Siklus I, maka perlu dilakukan perbaikan agar permasalahan yang ada pada Siklus I dapat teratasi, yaitu diantaranya guru lebih mengkondisikan anak agar tidak ramai sendiri. Guru memberi semangat dan motivasi kepada anak untuk menyelesaikan kegiatan sehingga anak dapat menyelesaikan kegiatan tepat waktu seperti yang sudah direncanakan. Kemudian guru melakukan perbaikan dalam membagi kelompok agar anak dapat bekerjasama dengan baik. Guru juga melakukan perbaikan dalam membuat media permainan dari bahan yang tidak mudah sobek.

Dalam pelaksanaan siklus II kelas dibagi menjadi sebuah kelompok kecil, setiap kelompoknya terdiri dari 3-4 anak. Lebih menekan dalam menaati aturan yang sudah diberikan oleh guru pada saat pembelajaran. Alokasi waktu pada Siklus I hanya 30 menit, sehingga pada pelaksanaan Siklus II diperpanjang menjadi 40 menit. Dalam Siklus I menggunakan bahan potongan kertas origami warna-warni, pada Siklus II menggunakan bahan kertas buffalo yang di laminating. Setiap kelompok warnanya berbeda.



Pelaksanaan siklus I dan siklus II setiap pertemuannya diberikan lagu nyanyian bertema angka berbeda-beda, sehingga anak tertarik untuk mendengarkan. Selain itu juga agar anak lebih memahami materi tentang mengenal konsep bilangan. judul lagu yang diberikan diantaranya: “12345678”, “satu jari kanan satu jari kiri”, “satu seperti pensil”, “sepuluh teman kecil”, “wakhidun satu”, dan “satu ditambah satu”.

Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu suatu proses pengenalan angka pada anak dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan angka 1-10, ketepatan menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan, kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan benar, dan kemampuan mencocokkan bilangan sesuai dengan jumlah benda. Peningkatan hasil pengamatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II tersaji dalam tabel berikut ini:

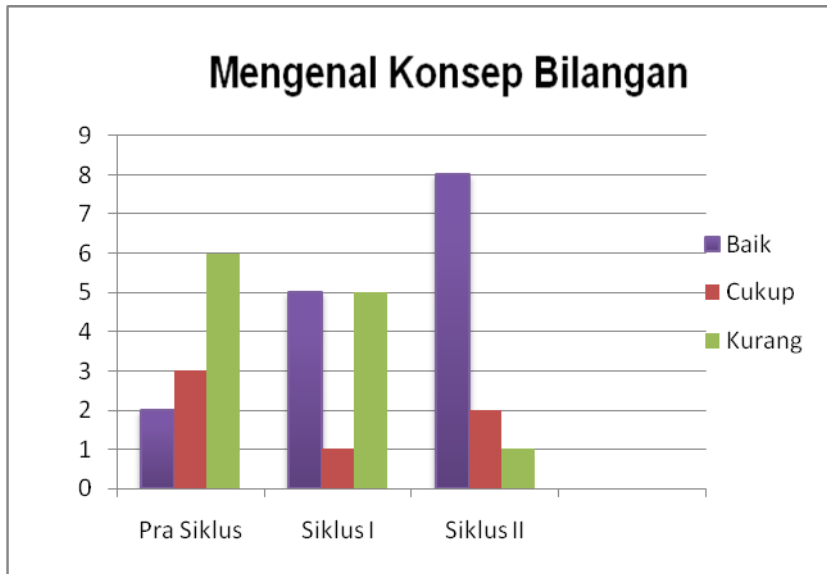
**Tabel 4.7.**

Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II Mengenal  
Konsep Bilangan

No	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	Baik	2	18,19%	5	45,45%	8	72,72%

2	Cukup	3	27,27%	1	9,10%	2	18,18%
3	Kurang	6	54,54%	5	45,45%	1	9,10%
Jumlah		11	100%	11	100%	11	100%

Dapat disimpulkan bahwa pada pra siklus, siklus I dan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui penggunaan media permainan kartu angka, pada pra siklus sampai siklus I mengalami peningkatan 5,5% dan pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan 22%. Dimana masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang cukup baik dan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan.



**Gambar 6**

Grafik: Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II kemampuan  
mengetahui konsep bilangan

Penelitian tentang kemampuan mengetahui konsep bilangan pada anak kelompok A diindikasikan dari persentase masing-masing indikator kemampuan mengetahui konsep bilangan setiap siklusnya. Pada pra siklus kemampuan mengetahui konsep bilangan anak masih rendah. Rata-rata yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung hanya 56,82% yang masuk dalam kategori kurang. Selanjutnya pada siklus I sudah mengalami peningkatan dengan hasil yang diperoleh 62,12% dengan kategori cukup. Berdasarkan hasil

tersebut, siklus I masih belum mencapai ketuntasan indikator keberhasilan yang diharapkan. Kemudian dilanjutkan pada siklus II dengan hasil yang diperoleh 84,85% dengan kategori baik. Pada siklus II ini sudah mencapai ketuntasan indikator keberhasilan yang diharapkan.

Peningkatan yang terlihat yaitu diantaranya: suasana kelas menjadi lebih kondusif hampir tidak ada anak yang masih berebut media permainan kartu angka milik temannya, anak sangat tertarik dengan kegiatan mengenal konsep bilangan melalui Penggunaan media permainan kartu angka, terlihat sudah ada motivasi anak dalam kegiatan pembelajaran dan selalu menyelesaikan tugas dengan baik. Ada kerjasama yang baik antar anak maupun dengan guru.

Dengan demikian penelitian tentang Penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang berjalan efektif sesuai rencana. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa penelitian ini dianggap sudah berhasil dan dihentikan karena peningkatan sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.

## **BAB V**

## **PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang, dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan kegiatan pembelajaran secara keseluruhan terlihat dari observasi yang dilakukan yaitu melalui Penggunaan media permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A. Hal tersebut diindikasikan dari peningkatan aktivitas anak dalam proses pembelajaran di kelas dan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan. Hasil pra siklus kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih rendah yaitu 56,82% yang masuk dalam kategori kurang, Pada siklus I ada peningkatan yaitu 62,12% dengan kategori cukup, dan pada siklus II meningkat menjadi 84,85% dengan kategori baik. Masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang cukup baik dan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%. Pada pra siklus sampai siklus I mengalami peningkatan 5,5% dan pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan 22%.

Dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa Penggunaan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A

di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, yaitu :

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan sarana prasarana dan memberikan arahan kepada seluruh guru untuk menerapkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan strategi - strategi kreatif dalam pembelajaran dan selalu memberikan motivasi kepada anak untuk memiliki semangat belajar terutama dalam mengenal konsep bilangan sebagai tambahan pengetahuan dalam melanjutkan pendidikan selanjutnya yaitu Sekolah Dasar.
3. Bagi peneliti lain, untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan skripsi.

#### C. Kata Penutup

Alhamdulillah dengan izin dan Ridho Allah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Penulis sadar bahwasanya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang konstruktif diharapkan dari pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- , *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*, Yogyakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003.
- Asrori, Mohammad, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Depdiknas, *Kamus Besar bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia, 2008.
- Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, (Batu sangkar: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Fadlillah, Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Fadlillah, M., dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Hartati, Sofia, *Kemampuan Belajar Anak TK*, Yogyakarta: FIP UNY, 2005.
- Hasan, Purwakania, *Psikologi Perkembangan Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Kanti, Sri, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Dengan Penggunaan Media Kartu Angka Bagi Peserta Didik Kelompok A TK Islam Permata 2 Semarang Pada Semester Genap " *Skripsi*, Semarang: IKIP Veteran Semarang, 2016.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

Mahyuni, Diah Gali, dkk, "Penggunaan Metode Bermain Berbantuan Media Stik Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif", *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 4, No. 2, Tahun 2016.

Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Diva Press, 2010.

Malihatun, "Penggunaan Metode Montessori Dengan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Bilangan Di Kelas 1 MI Bangunrejo Patebon Kendal Tahun Pelajaran 2014/2015" *Skripsi*, Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2014.

Manroe, Indah Putri, *Kamus Bahasa Indonesia*, Surabaya: Gresinda Press, 2007.

Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.

Moleong, Lexy J., *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2006.

Mulyasa, Enco, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rozdakarya, 2011.

Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rozdakarya, 2015.

Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.



Mutoharoh, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Kartu Angka Di KB Al Makarima Sidogemah Sayung" Skripsi, Semarang: IKIP Veteran Semarang, 2016.

Narbuko, Cholid, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini *pasal 1 ayat 10*.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, *Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*.

Ramaini, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar Di TK Negeri Pembina Lubuk Basung", *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1, No. 1.

Prasetyono, Dwi Sunar, *Biarkan Anakmu Bermain*, Jogjakarta: Diva Press, 2008.

Sam's, Rosma Hartiny, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Teras, 2010.

Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.

Saputra, Yudha M., *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak TK*, Jakarta: Depdiknas, 2005.

Soetopo, Helyantini, *Pintar Memakai Alat Bantu Ajar*, Jakarta: Erlangga, 2009.

Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: CV.Afabeta, 2005.

- Sujiono Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, 2013.
- Susilo, Taufik Adi, *Belajar Calistung Itu Asyik*, Jogjakarta: Javalitera, 2011.
- Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: Remaja Rozdakarya, 2013.
- Suyanto, Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publising, 2005.
- Tim Pelaksana Penafsir Mushaf Alqur'an, *Alqur'an dan Terjemah*, Bandung: Jabal, 2010.
- Wiyani, Novan Ardy, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Penerbit Gava Media 2014.
- Wiyani, Novan Ardi dan Barnawi, *Format PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Yus, Anita, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Zaman, Badru, *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2012..

Lampiran 1

**Nama Anak Kelompok A**

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Afroza Aga Wicaksono	Laki-laki
2	Alvian Muhammad Nazar	Laki-laki
3	Aruna Sachi Kayana Putri	Perempuan
4	Davian Yuda Meisya Putra	Laki-laki
5	Fella Shiren A	Perempuan
6	Nazriel Rahmah S	Laki-laki
7	Muhammad Fadli Rehandika	Laki-laki
8	Aisyahraya Fatihah	Perempuan
9	Muhammad Razin Atqiya	Laki-laki
10	Rifky Oktaviano	Laki-laki
11	Syifa Aulia Lathif	Perempuan

## Lampiran 2

### **Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>
Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	1. Kemampuan menyebut angka 1-10
	2. Ketepatan menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan
	3. Kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan benar
	4. Kemampuan mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda

### Lampiran 3

#### **Rubrik Penilaian Indikator 1** **Kemampuan Menyebut Angka 1-10**

<b>No</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Skor</b>
1	Anak sudah mampu dalam menyebut angka 1-10	Jika anak sudah mampu dalam menyebut angka 1-10 dengan lancar tanpa diberitahu oleh guru	3
2	Anak cukup mampu dalam menyebut angka 1-10	Jika anak dalam menyebut angka 1-10 belum lancar, masih dibimbing dan dibantu oleh guru	2
3	Anak kurang mampu dalam menyebut angka 1-1	Jika anak dalam menyebut angka 1-10 masih belum bisa, walaupun sudah dibimbing dan dibantu oleh guru	1

**Rubrik Penilaian Indikator 2**  
**Ketepatan Menunjukkan Angka Sesuai Dengan Lambang**  
**Bilangan**

No	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
1	Anak sudah tepat dalam menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan	Jika anak mampu sendiri dalam menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan, tidak terbolak-balik dengan angka lain	3
2	Anak cukup tepat dalam menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan	Jika anak dalam menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan masih terdapat beberapa angka yang kurang tepat	2
3	Anak kurang tepat dalam menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan	Jika anak dalam menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan masih banyak angka yang kurang tepat dan perlu dibantu oleh guru	1

### **Rubrik Penilaian Indikator 3**

#### **Kemampuan Mengurutkan Angka 1-10 Dengan Benar**

<b>No</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Skor</b>
1	Anak mampu dalam mengurutkan angka 1-10	Jika anak mampu dalam mengurutkan angka 1-10 dengan benar, dapat melakukan sendiri sesuai urutan dan tidak acak-acakan	3
2	Anak cukup mampu dalam mengurutkan angka 1-10	Jika anak dalam mengurutkan angka 1-10 masih belum benar, terdapat angka yang belum sesuai urutan	2
3	Anak kurang mampu dalam mengurutkan angka 1-10	Jika anak dalam mengurutkan angka 1-10 masih kurang benar, banyak angka yang belum sesuai urutan dan perlu dibantu oleh guru	1

#### **Rubrik Penilaian Indikator 4**

##### **Kemampuan Mencocokkan Bilangan Sesuai Jumlah Benda**

<b>No</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Skor</b>
1	Anak mampu dalam mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda	Jika anak sudah mampu dalam mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda dengan benar	3
2	Anak cukup mampu dalam mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda	Jika anak dalam mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda masih terdapat beberapa yang kurang benar, antara angka dan jumlah tidak sesuai	2
3	Anak cukup mampu dalam mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda	Jika anak dalam mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda masih banyak yang kurang benar dan perlu dibantu oleh guru	1



#### Lampiran 4

### Lembar Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

**Pertemuan/Siklus** : Pra Siklus

**Hari/Tanggal** : Kamis, 27 September 2018

**Tema/Sub Tema** : Kebutuhanku/ Makanan

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Skor	Persentase
		A	B	C	D		
1	Aga	1	1	1	1	4	33,33%
2	Alvian	1	1	1	1	4	33,33%
3	Aruna	3	2	2	2	9	75%
4	Davian	2	2	1	1	6	50%
5	Fella	1	1	1	1	4	33,33%
6	Nazriel	3	2	2	2	9	75%
7	Raya	3	3	2	2	10	83,33%
8	Razin	3	2	2	2	9	75%
9	Rehan	3	3	2	2	10	83,33%
10	Rifky	1	1	1	1	4	33,33%
11	Syifa	2	2	1	1	6	50%
Jumlah		23	20	16	16	75	56,82%

Keterangan:

**Indikator:**

A : kemampuan menyebut angka 1-10

B : kemampuan menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan

C : kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan benar

D : kemampuan mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda

**Skor:**

3 : Anak mampu berkembang sesuai aspek (Baik)

2 : Anak cukup berkembang sesuai aspek (Cukup)

1 : Anak kurang berkembang sesuai aspek (Kurang)

## Lembar Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

**Pertemuan/Siklus** : I/ I

**Hari/Tanggal** : Senin, 1 Oktober 2018

**Tema/Sub Tema** : Kebutuhanku/ Makanan

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Skor	Persentase
		A	B	C	D		
1	Aga	1	1	1	1	4	33,33%
2	Alvian	1	1	1	1	4	33,33%
3	Aruna	3	3	2	1	9	75%
4	Davian	3	1	1	1	6	50%
5	Fella	2	1	1	1	5	41,67%
6	Nazriel	3	3	2	1	9	75%
7	Raya	3	3	1	2	10	83,33%
8	Razin	3	2	2	1	8	66,67%
9	Rehan	3	3	2	2	10	83,33%
10	Rifky	1	1	1	1	4	33,33%
11	Syifa	2	1	1	1	5	41,67%
Jumlah		25	20	15	13	76	56,06%

Keterangan:

**Indikator:**

A : kemampuan menyebut angka 1-10

B : kemampuan menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan

C : kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan benar

D : kemampuan mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda

**Skor:**

3 : Anak mampu berkembang sesuai aspek (Baik)

2 : Anak cukup berkembang sesuai aspek (Cukup)

1 : Anak kurang berkembang sesuai aspek (Kurang)

## Lembar Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

**Pertemuan/Siklus** : II/ I

**Hari/Tanggal** : Kamis, 4 Oktober 2018

**Tema/Sub Tema** : Kebutuhanku/ Makanan

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Skor	Persentase
		A	B	C	D		
1	Aga	1	1	1	1	4	33,33%
2	Alvian	1	1	1	1	4	33,33%
3	Aruna	3	3	2	2	10	83,33%
4	Davian	3	2	1	1	7	58,33%
5	Fella	3	1	1	1	6	50%
6	Nazriel	3	3	2	2	10	83,33%
7	Raya	3	3	2	2	10	83,33%
8	Razin	3	3	2	2	10	83,33%
9	Rehan	3	3	3	1	11	91,67%
10	Rifky	1	1	1	1	4	33,33%
11	Syifa	3	1	1	1	6	50%
Jumlah		27	22	17	15	82	62,12%

Keterangan:

**Indikator:**

A : kemampuan menyebut angka 1-10

B : kemampuan menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan

C : kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan benar

D : kemampuan mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda

**Skor:**

3 : Anak mampu berkembang sesuai aspek (Baik)

2 : Anak cukup berkembang sesuai aspek (Cukup)

1 : Anak kurang berkembang sesuai aspek (Kurang)

## Lembar Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

**Pertemuan/Siklus** : III/ I

**Hari/Tanggal** : Rabu, 10 Oktober 2018

**Tema/Sub Tema** : Kebutuhanku/ Minuman

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Skor	Persentase
		A	B	C	D		
1	Aga	1	1	1	1	4	33,33%
2	Alvian	1	1	1	1	4	33,33%
3	Aruna	3	3	2	2	10	83,33%
4	Davian	3	2	2	2	9	75%
5	Fella	3	2	2	2	9	75%
6	Nazriel	3	3	2	2	10	83,33%
7	Raya	3	3	2	2	10	83,33%
8	Razin	3	3	2	2	10	83,33%
9	Rehan	3	3	3	2	11	91,67%
10	Rifky	1	1	1	1	4	33,33%
11	Syifa	3	2	2	2	9	75%
Jumlah		27	24	20	19	90	68,18%

Keterangan:

**Indikator:**

A : kemampuan menyebut angka 1-10

B : kemampuan menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan

C : kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan benar

D : kemampuan mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda

**Skor:**

3 : Anak mampu berkembang sesuai aspek (Baik)

2 : Anak cukup berkembang sesuai aspek (Cukup)

1 : Anak kurang berkembang sesuai aspek (Kurang)

## Lembar Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

**Pertemuan/Siklus** : I/ II

**Hari/Tanggal** : Senin, 15 Oktober 2018

**Tema/Sub Tema** : Kebutuhanku/ Pakaian

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Skor	Persentase
		A	B	C	D		
1	Aga	2	2	1	1	6	50%
2	Alvian	2	2	1	1	6	50%
3	Aruna	3	3	3	3	12	100%
4	Davian	3	3	3	2	11	100%
5	Fella	3	2	2	3	10	91,67%
6	Nazriel	3	3	3	3	12	100%
7	Raya	3	3	3	3	12	100%
8	Razin	3	3	3	3	12	100%
9	Rehan	3	3	3	3	12	100%
10	Rifky	2	1	1	1	5	41,67%
11	Syifa	3	2	2	1	9	75%
Jumlah		30	27	25	24	107	82,58%

Keterangan:

### Indikator:

A : kemampuan menyebut angka 1-10

B : kemampuan menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan

C : kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan benar

D : kemampuan mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda

### Skor:

3 : Anak mampu berkembang sesuai aspek (Baik)

2 : Anak cukup berkembang sesuai aspek (Cukup)

1 : Anak kurang berkembang sesuai aspek (Kurang)

## Lembar Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

**Pertemuan/Siklus** : II/ II

**Hari/Tanggal** : Selasa, 23 Oktober 2018

**Tema/Sub Tema** : Kebutuhanku/ Kebersihan

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Skor	Persentase
		A	B	C	D		
1	Aga	3	2	2	1	7	58,33%
2	Alvian	3	2	2	1	7	58,33%
3	Aruna	3	3	3	2	12	100
4	Davian	3	3	3	3	11	91,67%
5	Fella	3	3	2	3	11	91,67%
6	Nazriel	3	3	3	3	12	100%
7	Raya	3	3	3	3	12	100%
8	Razin	3	3	3	3	12	100%
9	Rehan	3	3	3	3	12	100%
10	Rifky	2	1	1	1	5	50%
11	Syifa	3	3	2	2	10	83,33%
Jumlah		32	29	27	25	111	84,85%

Keterangan:

**Indikator:**

A : kemampuan menyebut angka 1-10

B : kemampuan menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan

C : kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan benar

D : kemampuan mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda

**Skor:**

3 : Anak mampu berkembang sesuai aspek (Baik)

2 : Anak cukup berkembang sesuai aspek (Cukup)

1 : Anak kurang berkembang sesuai aspek (Kurang)

## Lembar Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

**Pertemuan/Siklus** : III/ II

**Hari/Tanggal** : Kamis, 25 Oktober 2018

**Tema/Sub Tema** : Kebutuhanku/ Kebersihan

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Skor	Persentase
		A	B	C	D		
1	Aga	3	2	2	2	9	75%
2	Alvian	3	2	2	2	9	75%
3	Aruna	3	3	3	3	12	100%
4	Davian	3	3	3	3	12	100%
5	Fella	3	3	2	3	11	91,67%
6	Nazriel	3	3	3	3	12	100%
7	Raya	3	3	3	3	12	100%
8	Razin	3	3	3	3	12	100%
9	Rehan	3	3	3	3	12	100%
10	Rifky	2	2	1	1	6	50%
11	Syifa	3	3	3	2	11	91,67%
Jumlah		32	30	28	28	118	89,39%

Keterangan:

**Indikator:**

A : kemampuan menyebut angka 1-10

B : kemampuan menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan

C : kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan benar

D : kemampuan mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda

**Skor:**

3 : Anak mampu berkembang sesuai aspek (Baik)

2 : Anak cukup berkembang sesuai aspek (Cukup)

1 : Anak kurang berkembang sesuai aspek (Kurang)

Lampiran 5  
**SIKLUS I**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH) TK ISLAM TERPADU TAZKIA**

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 1/ 8/ 1
Hari/ Tanggal	: Senin, 1 Oktober 2018
Kelompok Usia	: 4-5 Tahun
Tema/ subtema	: Kebutuhanku/Makanan
Kompetensi Dasar	: 1.1– 2.4– 3.1– 3.6– 3.14– 4.6– 4.14
Materi Kegiatan	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan - Gerakan sederhana - Ibadah - konsep dan lambang bilangan - Makanan kesukaanku
Alat dan Bahan	: Kartu angka, majalah, pensil, gambar bakul nasi, alat cocok,

**A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Baris-berbaris dan ikrar
2. Berdoa sebelum belajar
3. Sholat Dhuha
4. Bernyanyi lagu “1 2 3 4 5 6 7 8”

**B. KEGIATAN INTI**

1. Mengenalkan konsep bilangan 1-10
2. Menebalkan angka
3. Mencocok gambar bakul nasi

**C. ISTIRAHAT**

1. Cuci tangan dan makan bekal
2. Main bersama



#### **D. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **E. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdoa

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Hartati, S.Pd

Guru Kelompok



Fita Uly Khusnaya

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK ISLAM TERPADU TAZKIA**

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 1/ 8/ 4
Hari/ Tanggal	: Kamis, 4 Oktober 2018
Kelompok Usia	: 4-5 Tahun
Tema/ subtema	: Kebutuhanku/Makanan
Kompetensi Dasar	: 1.1- 2.4- 2.6, 3.1- 3.4- 3.6- 4.1- 4.4- 4.6
Materi Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bersyukur atas nikmat Tuhan</li><li>-Gerakan sederhana</li><li>-Mentaati tata tertib yang ada</li><li>- Ibadah</li><li>- Makan makanan yang bergizi</li><li>- Konsep warna primer</li></ul>
Alat dan Bahan	: Kartu angka, pewarna makanan primer (merah, kuning, biru), gambar makanan 4 sehat 5 sempurna, crayon

### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Baris-berbaris dan ikrar
2. Berdoa sebelum belajar
3. Sholat Dhuha
4. Bernyanyi lagu “satu jari kanan satu jari kiri”

### **B. KEGIATAN INTI**

1. Bermain kartu angka (menyebutkan angka)
2. Bermain warna (pencampuran warna primer)
3. Mewarnai gambar makanan 4 sehat 5 sempurna

### **C. ISTIRAHAT**

1. Cuci tangan dan makan bekal
2. Main bersama

#### **D. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **E. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdoa

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Hartati, S.Pd

Guru Kelompok



Fita Uly Khusnaya

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK ISLAM TERPADU TAZKIA**

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 1/ 9/ 3
Hari/ Tanggal	: Rabu, 10 Oktober 2018
Kelompok Usia	: 4-5 Tahun
Tema/ subtema	: Kebutuhanku/Minuman
Kompetensi Dasar	: 1.1- 2.4- 2.13- 3.1- 3.3- 3.15- 4.1- 4.3- 4.15
Materi Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"><li>:- Bersyukur atas nikmat Tuhan</li><li>- Gerakan sederhana</li><li>- Tidak mengambil barang yang bukan miliknya</li><li>- Hafalan doa sehari-hari</li><li>- Koordinasi motorik halus</li><li>- Tertarik pada aktivitas seni</li></ul>
Alat dan Bahan	: Kartu angka, cat, gambar gelas, kertas HVS, gambar es krim, lem kertas

### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Baris-berbaris dan ikrar
2. Berdoa sebelum belajar
3. Sholat Dhuha
4. Bernyanyi lagu “satu seperti pensil”

### **B. KEGIATAN INTI**

1. Menirukan gerakan 1 seperti pensil, 2 seperti bebek berenang, dst
2. Finger painting
3. Kolase gambar es krim

### **C. ISTIRAHAT**

1. Cuci tangan dan makan bekal
2. Main bersama

#### **D. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **E. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdoa

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Hartati, S.Pd

Guru Kelompok



Fita Uly Khusnaya

## **SIKLUS II**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK ISLAM TERPADU TAZKIA**

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 1/ 10/ 1
Hari/ Tanggal	: Senin, 15 Oktober 2018
Kelompok Usia	: 4-5 Tahun
Tema/ subtema	: Kebutuhanku/Pakaian
Kompetensi Dasar	: 1.1- 2.4- 3.1- 3.6- 3.15- 4.1- 4.6- 4.15
Materi Kegiatan	:- Bersyukur atas nikmat Tuhan - Gerakan sederhana - Hafalan doa sehari-hari - Konsep dan lambang bilangan - Tertarik pada aktivitas seni
Alat dan Bahan	: Kartu Angka, majalah, pensil, kertas origami

#### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Baris-berbaris dan ikrar
2. Berdoa sebelum belajar
3. Sholat Dhuha
4. Bernyanyi lagu “sepuluh teman kecil”

#### **B. KEGIATAN INTI**

1. Bermain kartu angka (menebak angka)
2. memasang bilangan sesuai jumlahnya
3. membuat origami baju

#### **C. ISTIRAHAT**

1. Cuci tangan dan makan bekal
2. Main bersama

#### **D. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **E. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdoa

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Hartati, S.Pd

Guru Kelompok



Fita Uly Khusnaya

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK ISLAM TERPADU TAZKIA**

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 1/ 11/ 2
Hari/ Tanggal	: Selasa, 23 Oktober 2018
Kelompok Usia	: 4-5 Tahun
Tema/ subtema	: Kebutuhanku/Kebersihan
Kompetensi Dasar	: 1.1- 2.4- 2.14- 3.6- 3.9- 3.12- 4.6- 4.9- 4.12
Materi Kegiatan	:- Bersyukur atas nikmat Tuhan - Gerakan sederhana - berbicara sopan - Perbedaan ukuran - Alat-alat rumah tangga - Menggerakkan jari-jari tangan
Alat dan Bahan	: Kartu angka, majalah, pensil, gambar sapu, pewarna makanan, potongan pelepah pisang

### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Baris-berbaris dan ikrar
2. Berdoa sebelum belajar
3. Sholat Dhuha
4. Bernyanyi lagu “wakhidun satu”

### **B. KEGIATAN INTI**

1. Mengenalkan konsep banyak-sedikit
2. Menarik garis bilangan sesuai jumlahnya
3. Mengecap gambar sapu

### **C. ISTIRAHAT**

1. Cuci tangan dan makan bekal
2. Main bersama



#### **D. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **E. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdoa

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Hartati, S.Pd

Guru Kelompok



Fita Uly Khusnaya



#### **D. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **E. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdoa

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Hartati, S.Pd

Guru Kelompok



Fita Uly Khusnaya

## Dokumentasi





## Lampiran 7



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2, Semarang 50185  
Telepon 024- 7601295, Faksimile 024- 7601295  
www.walisongo.ac.id

Semarang, 30 November 2017

Nomor : B-5050/Un.10.3/j.6/PP.00.9.10/2017

Lamp : -

Hal : Penunjukkan Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,

1. Agus Khunafi, M.Ag

2. Agus Sutiyono, M.Ag M.Pd

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Fita Uly Khusnaya

NIM : 1403106022

Judul : Permainan Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang Tahun Ajaran 2017/2018

Dan menunjuk Saudara:

1. Agus Khunafi, M.Ag

2. Agus Sutiyono, M.Ag M.Pd

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terimakasih

Wassalamu'alaikum Wr Wb

Semarang, 30 November 2017



Mursid, M.Ag

NIP. 19670305 200112 1 001

## Lampiran 8



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp.7601295 Fax. 7615987  
Semarang 50185

Nomor : B-4478/Un.10.3/D.I/TL.00.9/9/2018

Semarang, 20 September 2018

Lamp : -

Hal : **Mohon Izin Riset**

a.n : Fita Uly Khusnaya

NIM : 1403106022

Kepada Yth.

**Kepala TK Islam Terpadu Tazkia**

**di Semarang**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa:

Nama : Fita Uly Khusnaya

NIM : 1403106022

Alamat : Randusari RT.03 RW.01 Rowosari Kendal

Judul skripsi : **PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KARTU ANGKA  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL  
KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A DI TK  
ISLAM TERPADU TAZKIA CANGKIRAN MIJEN  
SEMARANG TAHUN AJARAN 2018/2019**

Pembimbing : 1. Agus Khunaefi, M.Ag

2. Dr. Agus Sutiyono, M.Ag, M.Pd

Mahasiswa tersebut membutuhkan data-data dengan tema/judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon Mahasiswa tersebut diijinkan melaksanakan riset selama 1 bulan, mulai tanggal 1 Oktober sampai dengan 30 Oktober 2018.

Demikian atas perhatian dan kerja samanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n. Dekan,

**Dekan Bidang Akademik**



**Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M. Ag**

NIP. 19681212 199403 1 003

**Tembusan: Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang**

## Lampiran 9



**TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU TAZKIA**  
Berbasis Aqidah Islam (BAI) Metode Home Schooling  
Jl. Raya Jatikalangan RT 02/ RW 04 Kel.Cangkiran Kec. Mijen Kota Semarang  
Kode Pos – 50216

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 002/TKIT/X/2018

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah TK Islam Terpadu Tazkia, menerangkan bahwa :

Nama : Fita Uly Khusnaya  
NIM : 1403106022  
Fakultas/ Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD  
Judul Skripsi : Penerapan Media Permainan Kartu Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019

Bahwa yang tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di TK Islam Terpadu Tazkia guna mengumpulkan data-data dalam rangka menyusun skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami mengucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Semarang, 31 Oktober 2018



Kepala Sekolah

WARTATI, S. Pd



## Lampiran 10



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

### TRANSKIP KO-KURIKULER

NAMA : Fita Uly Khusnaya

NIM : 1403106022

No	Nama Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Nilai Kum	Preventase
1	Aspek Keagamaan dan Kebangsaan	5	22	27,5%
2	Aspek Penalaran dan Idealisme	4	20	25%
3	Aspek Kepemimpinan dan Loyalitas terhadap Almamater	7	18	22,5%
4	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	5	10	12,5%
5	Aspek Pengabdian kepada Masyarakat	5	10	12,5%
	<b>Jumlah</b>	26	80	100%

Predikat : Istimewa/ Baik/ Cukup/ Kurang

Semarang, 16 Oktober 2018

Mengetahui

**Korektor**

Abdullah

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang

Kemahasiswaan dan Kerjasama



## Lampiran 11



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-1100/Un 10.3/D 3/PP.00.9/10/2018

*Assalamu alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : Fita Uly Khusnaya  
Tempat dan tanggal lahir : Kendal, 16 September 1994  
Program/ Semester/ Tahun : SI/ VIII/ 2018  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat : Ds. Randusari RT 03/RW 01 Kcc. Rowosari Kab. Kendal

Adalah benar-benar melakukan kegiatan Ko-Kurikuler dan nilai dari kegiatan masing-masing aspek sebagaimana terlampir.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Kepada pihak-pihak yang berkepentingan di harap maklum.

*Wassalamu alaikum Wr. Wb*

Semarang, 16 Oktober 2018

Mengetahui

**Korektor**

**Abdulloh**

**a.n. Dekan**

**Wakil Dekan Bidang**

**Kemahasiswaan dan Kerjasama**



## Lampiran 12



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
**PUSAT PENGEMBANGAN BAHASA**

Jl. Prof. Dr. Harnika KM. 02 Kampus III Ngaliyan Telp./Fax: (024) 7614453 Semarang 50185

B-3312/Uln 10.0 P3/PP 00 9/07/2018

يشهد مركز تنمية اللغة جامعة والي سونغو الإسلامية الحكومية بأن

FITA ULY KHUSNAYA : الطالبة

Kendal, 16 September 1994 : تاريخ و محل الميلاد

1403106022 : رقم القيد

قد نجحت في اختبار معيار الكفاءة في اللغة العربية (IMKA) بتاريخ ٧ يونيو ٢٠١٨

تقدير: مقبول (٣٢٦)

وحررت لها الشهادة بناء على طلبها.

التاريخ، ٣ يوليو ٢٠١٨

مدير،

محمد سيف الله الحاج



رقم التوظيف : ١٩٧٠٠٣٢١١٩٩٦٠٣١٠٠٣

تمتاز : ٥٠٠ - ٤٥٠

جيد جدا : ٤٠٠ - ٤٤٩

جيد : ٣٥٠ - ٣٩٩

مقبول : ٣٠٠ - ٣٤٩

واست : ٢٩٩ وأدناها

رقم الشهادة : 220181294



## Lampiran 13



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY WALISONGO  
LANGUAGE DEVELOPMENT CENTER  
Jl. Prof. Dr. Hamka KM. 02 Kampus III Ngaliyan Telp./Fax : (024) 7614453 Semarang 50185  
E-mail : pph@walisongo.ac.id

Nomor : B-4478/UJn.15.0/P3/PP.009/11/2017

This is to certify that

**FITA ULY KHUSNAYA**

Date of Birth: September 16, 1994

Student Reg. Number: 1403106022

the TOEFL Preparation Test

Conducted by

Language Development Center  
of State Islamic University (UIN) "Walisongo" Semarang

On November 22nd, 2017

and achieved the following scores:

Listening Comprehension	: 41
Structure and Written Expression	: 38
Reading Comprehension	: 41
<b>TOTAL SCORE</b>	<b>: 400</b>



Semarang, November 27th, 2017

Director,

**M. Muhammad Saifullah, M.Ag.**  
19700321 199603 1 003

Certificate Number : 120172300

\* TOEFL is registered trademark by Educational Testing Service.  
This program or test is not approved or endorsed by ETS.

## **RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas Diri**

1. Nama Lengkap : Fita Uly Khusnaya
2. Tempat & Tgl. Lahir : 16 September 1994
3. Alamat Rumah : Randusari Rt 03 Rw 01 Kec.  
Rowosari Kab. Kendal
4. HP : 083843648612
5. E-mail : [fitaulykhusnaya@yahoo.com](mailto:fitaulykhusnaya@yahoo.com)

### **B. Riwayat Pendidikan**

1. Pendidikan Formal
  - a. SD N Randusari Lulus Tahun 2006
  - b. SMP N 2 Weleri Lulus Tahun 2009
  - c. MA NU Nurul Huda Lulus Tahun 2012
  - d. UIN Walisongo Semarang Angkatan 2014
2. Pendidikan Non Formal
  - a. MDA As Syafi'iyah Lulus Tahun 2006
  - b. Pondok Pesantren Al Ishlah Lulus Tahun 2012

Semarang, 10 Januari 2019

Fita Uly Khusnaya

NIM: 1403106022